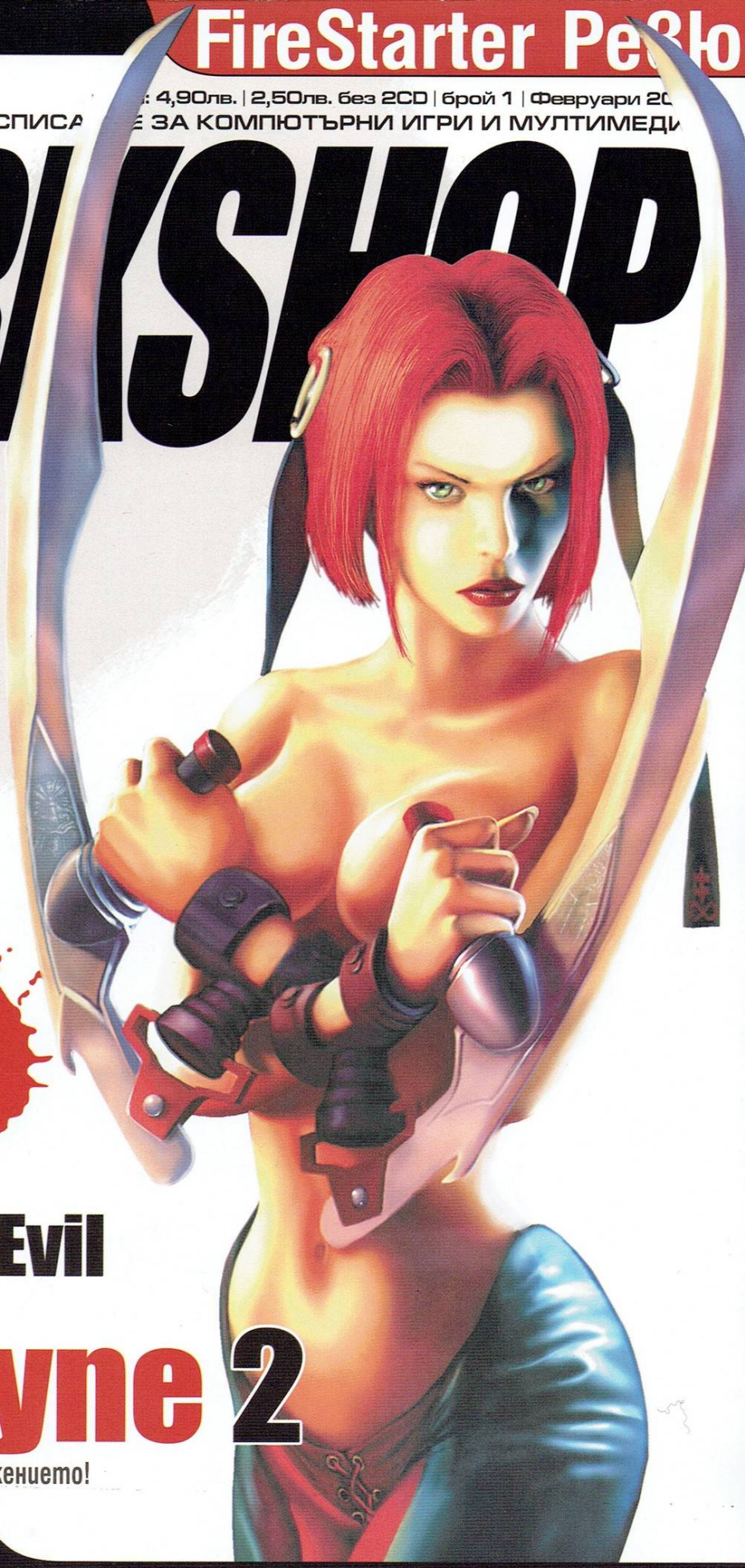
FireStarter Ре3ю

GAMERS' WORKSHOP

: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 1 | Февруари 20
СПИСА Е ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИ



18

тема на броя
Забранено до 18

FIRST LOOK

Painkiller
Far Cry
World of WarCraft

Legacy of Kain: Defiance

Beyond Good & Evil

BloodRayne 2

Ексклузивни първи подробности около продължението!

Стефан

На дисковете: Castle Strike, Conan, Chicago 1930, Crazy Taxi 3, Desert Rats vs. Afrika Korps, Sonic DX

Lifestyle: Кино, Видео, Тест, Противопоставяне

абонамент

6 броя - 25 лв.

12 броя - 50 лв.

+ безплатна доставка

Пусни звяра в дома си... на по-ниска цена!

Всеки абонирал се до 30 май 2004 участва в томболата за спечелване на

6 оригинални компютърни игри

и още много невероятни гейм аксесоари...

към подробностите

GAMERS' WORKSHOP

февруари 2004
Брой 01

главен редактор
Диян Димитров

заместник главен редактор
Александър Бакалов

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн и CD
Георги Динчев - Meg

реклама
Александър Грънчаров
Юлиян Калдерон

управител
Иван Кънев - Джовани

автори
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Диян Димитров - Freeman
Драгомир Дончев - Duffer
Евгений Тенев - Dimensin
Илиян Илиев - Whisper
Иван Кънев - Un-DeaD
Йордан Стояновъ - Irenicus
Константин Грозев - Balrog
Камен Дончев - MrAK
Красимир Койчев - Maggkrabar
Красимир Кръстев - Krasleto
Кристина Радева - Damond
Чавдар Кацаров - Ikarus

издател
"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail workshop@headoff.org
http://workshop.headoff.com

Основен разпространител
"Женевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат
"Мултипринт"

gamers' workshop ползва висококачествен Интернет от Headoff G.I.

висококачествен пренос на Интернет от Internet & Game Club Next Level

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Нямаме спонсор, не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

Имах си куче. Една вечер комшийката от отсрещния блок влиза в чата и направо ме почва: „Ти ли си тоя дето ме зяпа всяка вечер като се събличам?!" Ба, хубава работа, че к'во има да ти гледам пък на тебе, викам си. „Има, има" – нагличко се обажда вътрешният ми глас. Шит! Да мълчиш ти! Ми не, казвам – сигурно е кучето. Оралчо. Едър му е кокала, продължавам аз, и главата му една такава кръгла, кат се изправи на задни крака досущ на човек мяза. И носи очила, също. „Абе на мене на бинокъл повече ми прилича" – контрира съседката. – А лъска ли, щот' май така ми се стори. А сега деца, кажете – де са му ръцете? Бе не може, викам, бе, как ще лъска, помагам му. Комшийката отворена обаче: „Не знам кой от двама ви е бил, ама да си призная (плс., не го разпространявай публично, и без това ще отричам) - аз зарад т'ва светкам лампата и седя до прозореца". Бреей, виж ти, виж ти – става интересно. Радвам се, подхващам аз, че не искаш пари за стриптийз, че тоя пес ще го направя уличник, да се разбира – уличен помияр. Остана да му плащам и сметките за кризенето. „Много ли харчи?" – любопитства съседката. Ми плащам издръжка за близнаците на съседката, отвръщам. - Не стига това, ами съседът като разбра, че децата му са кучи синове и се метна през балкона, та платих и погребението. „Ех, тоя мръсен пес, ща загроби бе, ей" – съчувствено някак, усещам, казва тя. Докато е горещо желязото, викам си, я да накова още малко пък да видим какво ще стане. След драматична пауза написвам: Де да беше мръсен – чистичък, та чак скърца – по три пъти на ден взима вана, да не ти разправям. Ей ся са ми спрели топлата вода, щот нямам пари да си платя сметката, а до заплата – 10 дена остават. Кирлив ходя вече 3-ти ден, а песът се урежда при неговата, дето е два етажа под нас. Както и се надявам, това окончателно срутва стените на крепостта. „Виж" – казва тя – „Предлагам ти да се изкъпеш вкъщи. Все пак комшии сме, хора сме... Ела, ще приготвя и вечеря, а и свещи ми се намират...". Еее, разгеле, да си дойдем на думата. Дадено, отговарям, след 5 минути съм при теб. „Такова..." – започва съседката. – „Доведи и кучето". Не мога, отговарям бързо, в момента е краставо, някаква кучка му я лепна крастата. Да не ти разправям кви пари за лекарства отиват...

Затварям чат прозореца, ставам, гася компа, обличам си якето и на бегом се изстрелвам към асансьора. Хубаво е човек да си има куче...

Това ми се случи преди месец. Оттогава добре си живея. Само, че с кучето нещата лошо се стекоха. Не ме разбирайте зле – то е добро куче. Отличен кинооператор, изкара майсторски курс в Холивуд. Обичаше да снима стриптийз. Затова с такъв хъс се беше лепнало на балкона да дебне комшийката. Докато беше на обучение, се запозна с няколко тлъсти клечки от Лас Вегас. Те харесахя филмчетата му и оттогава купуваха всичко, което снима, ама искат върху касетите и адресите на момичетата. Така се издържахме общо взето...

Напоследък обаче лошият късмет го следваше по лапите. Най-напред изведнъж ни забраниха да влизаме в клубовете. Откак започнали да им изчезват стриптизьорките, нова разпоредба – забранено за кучета. За кучета забранено, ама кучки може, а – развиках се веднъж аз, сочейки сцената. След което ни изхвърлиха. Преди седмица посетихме природонаучния музей. Нашият кат видя мамута и очите му светнаха. Преди да мръдна, вече беше скочил върху скелета. Оказа се, че управата мами клиентите с фалшиви кости от металокерамика. Изпотроши си зъбите песа, та взех трудно да му разбирам. И ето най-накрая и това. Пуснах го оня ден на басейн, там да вземе да срещне някаква кучешка русалка и оная да го замъкне у морето. И нема го вече моя Орал...

„Поуката от това, скъпа е..." – довършвам аз, допушвайки блажено по корем в леглото цигарката, докато комшийката ми масажира гърба (щото паднах няколко пъти от умора, докато цяла вечер обикалях из баровете да търся Орал, а последния така и не станах, та кварталния ме довлече с патрулката). – „Че не кучето е най-добрият приятел на човека, а кучката!"

Разбира се, аз никога не съм имал куче. Но ако някога имам, искам да е точно като Орал.

Из „Дневника на един Freeman"...

Ами... Броят!

Freeman

съдържание

януари 2004, брой 01

ПРЕДВАРИТЕЛНО

8 world of warcraft
10 painkiller
12 far cry
14 hitman 3: contracts
15 splinter cell: pandora tomorrow
16 the sims 2
18 soldiers: heroes of world war 2
20 silent hill 4: the room
22 knights of the temple
24 ground control 2: operation exodus
26 i of the dragon
28 beyond divinity
30 bloodrayne 2

РЕВЮ

33 firestarter
35 delta force: black hawk down team sabre
38 rc cars
40 blade & sword
42 dead to rights
45 secret weapons over normandy
48 beyond good & evil
51 onimusha
54 wakeboard
56 legacy of kain: defiance

ОТ КРАК НА КРАК

61 splinter cell: collectors' edition
62 one must fall: battlegrounds
63 airline 69: return to casablanca
64 crazy taxi 3
65 postal 2: share the pain

LIFESTYLE

68 кино
70 видео
73 интервю със Стефан
74 ревността... не е порок
75 заблудите
76 забранено до 18
78 противопоставяне
80 тест

И ОЩЕ...

66 diablo 2: lod 1.10 guide
82 поща

тема на броя

Концепции, толкова добри, колкото лежащата в основата на първата BloodRayne, не се появяват в наситената с мачизъм и супер-герои гейм индустрия всеки ден. Ако играта включва облечена в латекс полувампирка, разхождаща се с острието на ръцете и притежаваща умения в източните бойни (и други) изкуства, от които всеки нинджа би си гризнал топките, то броите ни към заклетите зарибени.

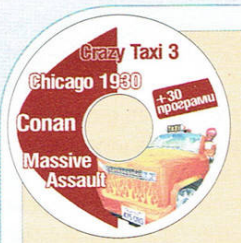
30

legacy of kain: defiance

56

painkiller

10



ДИСК #1

Демо версии:
Chicago 1930
Conan
Crazy Taxi 3
Massive Assault

+ 30 програми

kill Bill vol. 2, spiderman 2, van helsing, alpha black zero

ДИСК #2

Демо версии:
Castle Strike
Desert Rats vs. Afrika Korps
Sonic DX

+ 40 wallpapers

Екстри:
Patches, Mods, 40 WinAMP skins

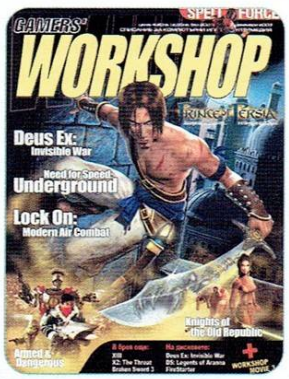
Клуб	Адрес	Телефон	PC	Конфигурации	Цени	Бар	Климатик	Работно време	Членски карти
Матрицата 5	ж.к. "Зона Б-5" бл. 8А	9292031	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Южен Кръст	ж.к. „Изток", ул. „Райко Алексиев"	713761	93	Athlon XP 1800+, 256 DDR RAM, GeForce 4 Ti, 17" LG Flat	1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 1	ж.к. „Лозенец", ул. „Крум Попов" №64	8665521	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
San Marino	ж.к. „Люлин 3", бул. „Захари Стоянов" №40	9251355	55	AMD 1800+, 256 RAM, GeForce 4 Ti, 19" Samsung monitors	0,60 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 7	ж.к. „Люлин 4" бл. 417	9252369	111	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, GeForceFX 5200, 19" MAG Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Alien's Club	ж.к. „Оборище" ул. „Бачо Киро" №24	9801110	30	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 4/FX5200, 19" Samsung monitors	0,90 лв./час нощна - 3,00 лв.			24/7	
Матрицата 2	ж.к. „Оборище" ул. „Янко Сакъзов" №14	9461868	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Inferno	ж.к. „Младост 1", Търговски комплекс „Рея" (пазара) ет. 2	9743891	60	Pentium 4 2,4GHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" Sony monitors	08:00 - 16:00 - 0,50 лв./час 16:00 - 08:00 - 1,00 лв./час			24/7	CARD
Матрицата 6	ж.к. "Младост 2" комплекс Деница	9744142	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Next Level	ж.к. „Средец", ул. „Цар Шишман" №27 (срещу 7СОУ)	9812321	50	Athlon XP 1400MHz, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 17" LG Flatron	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
TOXX	ж.к. „Средец", ул. „Ангел Кънчев" №1 (до Escape)	9808079	75	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 2, 17" Samsung	1,00 лв./час нощна - 4,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 3	ж.к. „Триадица" ул. „Неофит Рилски" №72	9816592	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 4	ж.к. „Триадица" ул. „Бистрица" №2	9818094	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD

Притежавате компютърна зала? Искате хората да научат за нея?
Искате това да стане евтино! *

Ние можем да ви помогнем!

Просто ни се обадете!
029806829

* ако искате да ви излезне скъпо се обадете се на телефон **02**9807245



АБОНАМЕНТ 2004

Писнало ти е от неучтиви лелки по реповете? Покупките при неблагоприятни атмосферни условия те изнервят? Аман от „Гей... как му беше името?" въпроси? Или просто те мързи да направиш три крачки извън своя дом... компютърната зала? В такъв случай, просто се

АБОНИРАЙ!

Може да се абонирате чрез:

* пощенски запис
* с писмо
* на място в офиса на редакцията - ул. „Ген. Гурко" №34 вх. 2 ет. 2

WARNING! ПСЕВДО-КОНЗОЛА AHEAD!

Ако се чудите какво е общото между следните неща – „конзола", „клавиатура", „безжична мишка" и „дайте-да-изкрънкаме-още-пари-от-балъците", отговора се намира в спецификациите на следната псевдо-конзола:

* Размер, приблизителен на този на Xbox
* Custom OS on Windows XP Kernel
* До AMD XP 3200+ CPU на 400MHz FSB
* До 1GB RAM
* Цена $300-500, но със сигурност не над $500
* GeForce FX 5700
* nForce 2 Ultra 400 Motherboard
* 80-320GB HDD
* Dolby Digital 5.1 surround
* On-board RF wireless
* 10/100 Ethernet
* безжична клавиатура, мишка и gamepad
* 4 USB порта
* оптичен и коаксиален аудио изход
* HD capable

Това би трябвало да ви е обяснило нещата вече. В противен случай – ето ви още детайли.. Трябва да имате интернет. Няма дискове, теглене на кракове, такива неща. За сметка на това има 10 долара месечно само за „абонамент" към PhantomNet Game Service. Както се сещате, от 300 гущера на конзолка пари не се правят, все пак. Всички разновидности на игри – пълни, демота, каквото се сетите, ви се доставят през интернет. А те – макар че де факто всяка PC игра може да се подкара на новото животно – трябва да са именно такива за онлайн разпространение, при това - пригодени за съответната схема. Е, поне преработката е по-лесна, но все пак има такава. И още за игрите – еми с пари са. Ще можете да ги наемате и купувате, но още не е ясна системата, нито цените. Във всеки случай, забравете за кракчета и такива неща – всичко минава през споменатия Game Service, така че засега за българския потребител това не е оферта. Да не говорим за животинския интернет, който изисква този конзоло-компютър.

И след като ви убих надеждите, да си продължа за самата конзола. Най-напред, цялата ви информация за сметката ще се държи в сървърите, т.е. като решите да си правите ъпгрейд (това става най-лесно с връщане на старата машина и купуване на нова или закупуване само на отделни части – това също е възможно, макар да няма допълнителна светлина по въпроса), веднага можете да си продължите от там, докъдето са стигнали. Освен игри ще поддържа (тези поне на първо време) месинджъри като ICQ и Yahoo. Друго – ще имате поддръжка на memory card – т.е. ще можете да си качвате директно снимките от дигиталния фотоапарат, да си менкате сейвове, филми, музика и прочее. И накрая – пълна поддръжка на патчове (при това автоматични), редактори, модове, карти, скинове... Ще можете дори да се включвате в PC сървъри за онлайн игра.

Конзолата се очаква да се появи на пазара в края на лятото, със сигурност след E3 ;).

TOTAL ANNIHILATION 2

Gas Powered Games, създателите на Dungeon Siege, са почнали работа по продължение на Total Annihilation - това съобщи дизайнерът Chris Taylor наскоро в медиите. Предстоящата игра ще бъде под формата на реалновремева стратегия. Тя вече си има разпространител, но това няма да е Microsoft, които разпространяваха Dungeon Siege. Е, едва ли има пък чак такова значение КОЙ е, щом ни обещават да е ГОЛЯМ.

STALKER С НОВО ИМЕ

THQ смени името на играта Stalker, разработвана от GSC Gameworld. Това съобщи компанията днес, публикувайки своя финансов отчет. От Stalker: Oblivion Lost името ще стане Stalker: Shadow of Chernobyl. По този начин чрез името се набляга повече на мястото на действието.

TRAUMA И DICE

Trauma Studios, създателите на популярния безплатен мод за Battlefield 1942 - Desert Combat, подписаха сделка за съвместна работа с разработчиците на BF'42, Digital Illusions CE (DICE), по бъдеща игра от серията. Нито една от компаниите не е разкрила върху кое точно заглавие ще работят пичовете от Trauma, но е обявено, че от DICE вече са анонсирали този продукт, което навежда на мисълта, че вероятно става въпрос за Battlefield Vietnam, въпреки че според някои от слуховете може да става въпрос за разработване на Desert Combat 2 или пък за комерсиализация на самия Desert Combat.

ГОВОРИ МИ

*** Какво ще кажете на скептиците, които твърдят, че StarCraft: Ghost е копие на Splinter Cell? С какво ще се различава Ghost?**

Нова ще бъде много разтроена, ако някой и каже че прилича на Сам Фишър. StarCraft: Ghost е уникална в много направления. На първо място, действието на играта се развива в StarCraft вселената. Нова ще се изправи срещу Зерговете, други Терани и на последно място Протоси. Второ, Нова има Psi способности, които са просто жестоки: Невидимост, Зрение и Скорост. И на трето място тя може да повика цяла армада, която да „разцепи" вражеските сформирования. Splinter Cell е жестока игра, но не смятам че в нея има Yamato cannon атака.

Джон Лаграв, Blizzard

*** Защо си се захванал с „Кинг Конг"?**

Това е един филм. Всичко, което е един филм в момента ми се струва привлекателно. „Конг" е проект, който започнахме през 1996 година, преди Властелина. Работихме по филма 8 месеца. Universal бяха притеснени от *Mighty Joe Young* и *Godzilla*, които се правиха по същото време, тъй че се отказаха от Кинг Конг. За наша радост, бяхме уговорили Властелинът на пръстените с Miramax и имахме възможността да „скочим" направо на този проект. Но за нас Кинг Конг винаги е бил незавършен проект и искам да го направя, защото съм голям фен на първата част. Това е любимия ми филм.

Питър Джаксън

*** Какво искаш да се подобри в гейм-индустрията през 2004 година?**

Заплатата ми.

Джоф Нийл, Running with Scissors

*** Какво наложи смяната на името на експанжъна на Келтски крале и кога ще се появи той на Европейския и респективно български пазар?**

Промяната на името се налага от особеностите на американския пазар и позиционирането на играта там. Накратко, маркетингови причини. С избора на новото име Enlight потвърдиха убеждението ни, че ще се справят успешно с реализацията на играта.

Колкото до премиерата - Март 2004 в САЩ ще има публично демо, но все още не е уточнена датата на излизане. В Европа играта ще се появи през първата четвърт на 2004, а в Испания премиерата е вече факт. Celtic Kings: The Punic Wars може да се похвали с това, че там изпреварва по продажби дори LotR: Return of the King. Българска версия на играта засега не се предвижда.

Габриел Добрев, Haemimont

ТАМАГОЧИ СЕ ЗАВРЪЩА!!!

Безумието, което беше обхванало кажи-речи целия свят до около 1998г. ще се завърне на пазара по някое време тази година. Продажбите на новите версии на виртуалните домашни любимци, наречени Тамагочи Плюс, стартират в Япония на 20 март. Новото е, че малките изродчета ще могат да си комуникират едно с друго през инфрачервен порт, което значи, че ще могат да си уреждат виртуални срещи, да си правят подаръци и дори да имат малки Тамагочи бебета (хм, а виртуални свирки??)! Ужасът, ужасът.

ЗАКРИХА LEGEND

Unreal II: Special Edition май се очертава да бъде последното творение на Legend Entertainment. От притежателя на вирджинското студио - Atari - насам се донесе слух, че са се случили доста уволнения напоследък: за GameSpot анонимен източник с връзки в Atari казал: "Legend е вече затворена като студио, оставен е съвсем малко персонал, който да се погрижи за доуреждането на затварянето и да подкрепи настоящата работа." Този помощен персонал ще остане на работа още цял месец, преди да му бият шута. На печелившите честито , съболезнования за феновете.

STAR WARS НА DVD

Lucasfilm и Twentieth Century Fox обявиха, че на 21-ви септември тази година най-после ще издадат Star Wars трилогията на DVD. Датата е за САЩ и Канада. Филмите ще бъдат продавани в пакет от четири DVD-та, които ще включват Star Wars Episode IV: A new Hope, Episode V: The Empire Strikes Back и Episode VI: Return of the Jedi, а четвъртият диск ще бъде с бонус материали и екстри, които от Lucasfilm описват като „най-пълните и обширни материали, издавани за Star Wars сагата изобщо". И трите епизода са били дигитално обработени от THX и ще бъдат с Dolby Digital 5.1 Surround EX звук. Все още не е ясно каква ще е цената на комплекта, както и дали това всъщност ще бъдат оригиналните версии на филмите или преработените Special Edition издания, които бяха посрещнати с доста смесени чувства от феновете.

XBOX 2 ОТВЪТРЕ

Ето някои от характеристиките на Xbox 2 известен още като Xbox Next:

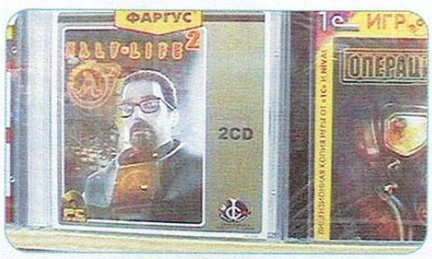
Главният графичен процесор ще е базиран на технологията на ATI - R500, което ще гарантира, че ще е напълно съвместим с DirectX 9 и 10. RAM-а на новата конзола ще е 256 MB. Колкото до главния процесор на новото творение на хората от Редмънд, слуховете са, че ще се ползва не един, а 3(три!!) 64-битови PowerPC 976 микропроцесора, разработвани от IBM, които и Apple ползват за своя G5 PowerMac.

UBISOFT И ХОЛИВУД

Ubisoft обявиха, че наемат три големи холивудски имена, чиито таланти да впрегнат в работата по Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Майкъл Айрънсайд ще даде гласа си за озвучаването на главния герой в играта - Sam Fisher, както ще направи и Денис Хайсбърт за супервайзъра на Фишер - Ървинг Ламбърт. Композиторът Лало Шифрин, известен със създаването на музикалните теми на „Мисията Невъзможна" и „Мръсният Хари", ще се заеме със написването на музиката към играта.

HL2 ПО РУСКИ

Братушките буквално изкъртиха кочината след като (кратка пауза, в която вие можете да си извадите по едно листче и да си записвате) пуснаха Half-Life 2 „официално" на руския пазар... и то на цена от 3 долара представяш ли си?! Фирмата носи благозвучното име „Фаргус", а версията, която компанията предлага е онази алфа, която се появи в Интернет пространството преди известно време. Интересното е, че братушките не само са запълнили липсите със свои собствени творения, като например 3d модели, а и на пук на целия капиталистически свят си локализирали играта на матерен руски език. Наздаровя таварищи и передаьом сведения река Дунавам в сантиметрах!



1TB=5KG=1200$?

През февруари тази година компанията LaCie ще пусне твърд диск с големина 1TB (реалният му капацитет го изчисляваме около 931GB). Ще поддържа три интерфейса: FireWire 800, FireWire 400, USB 2.0, като ще оперира с 7200 оборота/мин. и ще притежава 8MB буфер. Всичко това поместено в кутия с размери 173x88x268 mm и тегло 5kg. Идва ред на цената... внушителната сума от $1200 прясно напечатани, с мирис на американски блатен гущер, банкноти не би трябвало да уплаши нуждаещите се от място в джунглата на нулите и единиците :)

НОВА NINTENDO КОНЗОЛА ПРЕЗ 05/06

Nintendo обявиха, че ще пуснат в продажба конзолата си от следващо поколение в периода 2005-2006 година, като по-този начин опровергаха публикацията в японски бизнес всекидневник, гласяща, че планират забавяне на работата си по проекта, която доведе до спадане на цените на акциите на компанията на борсовия пазар. „Останалите компании не се очаква да пуснат следващото си поколение конзоли преди късната 2005-та или началото на 2006-та година" - казва говорителят на Nintendo, Yasuhiro Minagawa. „Нашата машина ще бъде готова по същото време, по което ще са готови и техните."

Миналия месец Nintendo оповестиха че по-късно тази година да пуснат в продажба нова джобна гейм-конзола, разработвана в момента под кодовото име „Nintendo DS", която разполага с два течно-кристални дисплея (LCD), разположени един над друг. Очаква се конзолата да струва доста под 200$.

НАГРАДИТЕ ОТИВАТ ПРИ...

Четете нататък, ако сте ни пуснали писъмце, а ако не сте можете да си биете дузпата и да съжалявате защото точно след няколко реда ще оповестим имената на печелившите. Но първо... отговора на загадката... и така, играта от корицата на първия брой на Gamers' Workshop е StarCraft, а печелившите са:

По една оригинална игра за: Иван Александров от София, Христо Василев от Бургас, Йорданка Велчева от Варна, Георги Тодоров от Плевен, Ивайло Ганев от Варна и Мирослав Ковачевски от София.

Шест фланелчици ще красят кръшните тела на: Христо Иванов от Варна, Петър Стаев от София, Димитър Иванов от Стара Загора, Петър Иванов от Плевен, и Мирослав Пъстраков от София (Щутгард а? :P) и Симеон Велчев от Кърджали.

Звънкайте в редакцията или пък елате да си вземете наградите самички и да черпите по една биричка.

WORLD OF WARCRAFT

Автор: Whisper

Едва ли има някои, който да се интересува от компютърни игри и да не е чул за т.нар. „изтекла" алфа версия на една от най-очакваните игри през тази година - Worlds of Warcraft. Дали тя наистина е изтекла от нейде, или просто е рекламен трик на Blizzard, не е много ясно, а и не е много важно. По-важното е, че всеки един от нас може да хвърли един поглед върху играта, за която се вдига толкова много шум. Самата алфа можете да изтеглите от най-различни сайтове от българското интернет пространство. Когато аз започнах да я дърпам, имах доста съмнения относно съдържанието на 2-гигабайтовия .ZIP файл. За моя радост се оказа точно това, което очаквах - работеща начална версия на WoW.

Всъщност това, което представлява тази алфа сама по себе си и в този вид, в който аз я изтеглих от нета, е едно огромно технологично демо. Това, което реално можете да правите в играта, е да се разхождате и да разглеждате света, който в тази версия е безлюден. Но това не означава, че няма какво да видите. Както се забелязваше с просто око от снимките по Интернет и по списанията, играта изглежда доста впечатляващо. Макар и енджинът на WoW вече да не изглежда толкова жестоко, както преди година, когато видяхме първите картинки и филмчета, там, където има технологична липса, е компенсирано с художествено майсторство. Светът, макар и безлюден, изглежда абсолютно феноменално. След като се помотах няколко часа из играта, любопитството ме загложди и реших да се поразровя за малко информация от „първа ръка" относно новият Warcraft. Трябва да отбележа, че аз съм един от онези, които преди 6-7 месеца откриха истинската прелест на MMPORG - горе-долу от толкова играя Ultima Online на българските сървъри. Съвсем в реда на нещата беше WoW да предизвика жив интерес у мен.

Естествено, това което аз търсех и ме вълнуваше, беше информация, която да съпоставя с игралното ми преживяване в Ultima Online. Видите ли, в масовите мултиплейър игри винаги има конфликт на интереси между играчите. Просто имам чувството, че повечето разработчици наблягат именно на този момент, осланяйки се на него като на мотивационен фактор и движеща сила за игралния свят. Концепцията е следната – когато един играч види хубавия меч/пръстен/гривна/шлем на друг играч, той ще се постарае по един или друг начин да се сдобие със същия великолепен предмет. Това е неговата мотивация. И тук идва проблемът – „по един или друг начин" обикновено означава използване на хакове, на забранени помощни програми, на измама и прочие мизерии. Само за справка - вижте в какво се превърна Counter Strike-а – там тези, които нямат необходимото умение, компенсираха с хакчета. В Ultima Online има същия проблем – има група хора, чиято единствена цел е да развалят играта на другите, като същевременно успяват да трупат дивиденти. Реално погледнато, тези хора са в правото си – щом няма наложени ограничения, значи това поведение е позволено. А това, че е неморално, долно и инфантилно, вече е въпрос на възпитание и мироглед – нещо, което е извън контрола на създателите на игрите.

Та, докато ровех из нета , съвсем умишлено търсех информация именно по този въпрос. За моя радост и не малко учудване, установих че и пичовете от Blizzard очевидно са мислили върху „моите" проблеми. Оказа се, че целият екип на WoW са ветерани на масовите онлайн ролеви игри и всеки един от тях знае какво доставя радост и какво развали удоволствието от една такава игра. Резултатът от това е, че цялата концепция на Worlds of Warcraft е базирана на това, да се избягват „безсмислени сблъсъци на игрални интереси", или иначе казано да се избегне или поне сведе до минимум спречкването между играчите заради някакъв ограничен ресурс (да речем лявото око на розовия дракон) или пък безцелното прецакване на играта на другите, поради липса на какво да се прави.

Не ме разбирайте неправилно, това не означава, че WoW ще ограничава свободата на действие на играчите по какъвто и да било начин. Последното нещо, което един дизайнер на MMORPG иска, е да постави играещите върху релси. Това, което обаче пичовете от Blizzard са измислили, са най-различни системи, насоки и правила, които да канализират усилията на играчите в креативна насока. В основата на всичко това са куестовете.

Хм, може би ще се изхвърля, но от това, което прочетох от статиите на хора, имали възможността да поиграят на работеща версия на WoW, а и от цялата информация относно куестовете в играта, Wolrds of Warcraft определено ще претендира за най-богатата и същевременно най-разнообразна и „въвличаща" куестова система, използвана в ролева игра досега. Помислете малко над следния факт: в началния етап на разработка на играта е било предвидено около 600 куеста да намерят място във финалната версия. Към този момент (разбирай алфата) има разработени към 1400, като непрекъснато се добавят нови и по всяка вероятност бройката им към момента на завършване на играта ще бъде минимум 1700, ако не и повече.

Като оставим количеството (което е меко казано впечатляващо) настрана, впечатление прави функ-

ционалността и изключителното разнообразие на куестовете. Куестовата система е така направена, че да насочва и подтиква играчите към разкриване на цялата прелест на играта. По-голямата част от куестовете са съобразени с нивото на играча, което автоматично елиминира абсурдните ситуации, където вашият супер герой отива в поредното поселище и там любезно бива замолен да убие плъховете, налазили зимника на местата църква.

Когато започвате игралната си сесия в WoW, ще се озовете в т.нар. „newbie" зона, т.е. мястото, където новобранците започват. След като понатрупате опит и позаякнете, ще ви бъдат дадени куестове, които ще ви изпратят в различни краища на Азерот. Освен че ще открият нови хоризонти и възможности за развитие и взаимодействие със света, тези куестове ще ви откъснат от newbie зоната, като по този начин дават повече въздух и поле за развитие на новобранците.

Както се досещате, никой няма да ви кара насила да изпълнявате куестовете. Можете просто да си бродите по света, да избивате гадини, да трупате плячка, да развивате умения. Но в общи линии най-добрата плячка и най-хубавите награди ще са достъпни само чрез изпълнение на куестове. Така че вие самите ще трябва да прецените как точно ще играете играта. Някои от тези куестове ще приключват за 20-30 минути, други ще отнемат цяла седмица реално време. Нека само ви дам пример за един куест, който фигурира в играта. Значи имате герой занаятчия, който е много добър и прави великолепни оръжия. Но за да направи супер-меча, за който мечтае от доста време, той трябва да се сдобие с много рядък метал, а след това да си проправи пътя до тайнствена ковачница, намираща се в кратера на затихнал вулкан. Както сами можете да предположите, за да се сдобие с метала и за да стигне до вулкана, на вашия майстор най-вероятно ще му трябва помощта на някой и друг боец/маг/рейнджър/шаман и т.н., а може би дори и помощта на цяла гилдия!

Това беше само един пример за куест, а тяхното разнообразие е доста впечатляващо. Освен класическите „иди и донеси еди какво си", ще има още куестове за събиране на предмети (20 човешки черепа или 10 пера от грифон), за убиване на определено количество създания (най-различни), за намиране и доставяне на изключително редки предмети, за ескорт, за опазване на някоя личност или място, дори ще има куестове, специално насочени към изобретателност, потайност и прокрадване. Като добавим към това и факта, че някои куестове ще бъдат еднократни, други ще са активни винаги, а пък трети ще са достъпни веднъж на три месеца, сами можете да видите какви огромни възможности се разкриват пред играчите.

Веднага се появява въпросът, който според мен най-много вълнува хората, играли и играещи на MMORPG: „А как стои въпросът с плячката?" На всеки, който е играл Ultima, да речем, неведнъж му се е случвало да убие някоя корава гадина и в този момент да се появи някой паразит и да му отмъкне плячката изпод носа. Това е нормална практика и доста хора играят само за да обират от другите. Това нещо създава доста проблеми в игрите, защото до голяма степен обезсмисля труда на играещите. Нормална реакция в такъв случай е да си кажеш: „Хех, ми то така супер бе. Ти нищо не правиш, само обикаляш около тия дето бият и им обираш парите и предметите. Чудно." Предполагам се досещате, че това води да масов паразитизъм и дегенерация на самото игрално преживяване.

Е, пичовете от Blizzard са помислили и върху този въпрос. Та значи когато дадена група хора играят заедно, могат да избират от нарочно меню как да се разпределя плячката измежду тях. Можете например да укажете free-for-all система, където всеки от групата взима това, до което се докопа. Другата опция е т.нар. round-robin, където хората се редуват да плячкосват. И последният вариант е т.нар. „master looter" - един избран член на партито обира всичко, като след това плячката се дели по равно или по братски.

Към момента на писането на този материал все още няма работещ свободен сървър на WoW, но няколко интернет общности работят по този въпрос. В България също се разработва свободен сървър, който най-вероятно ще е достъпен малко след излизането на този брой от печат. Предполагам, че в момента, в който четете това, ще има няколко готови сървъра, а - живот и здраве - в другия брой ще можем да напишем материал за игралното преживяване на българския WoW сървър.

А дотогава цъкайте алфата и се кефете. Аз за себе си знам какво ще правя.

PAINKILLER

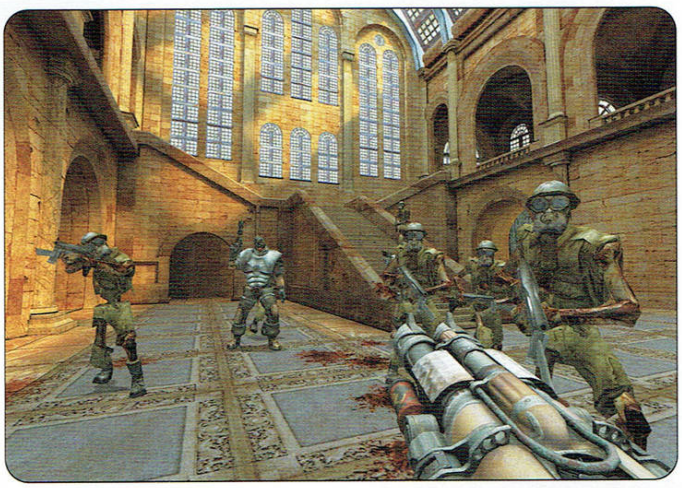
Автор: Freeman

Ще ти говоря за страха.
За Страха без име.
Свикнали сме да го наричаме атавистичен, но това е само една безлична дума...

Виждал ли си изплашен до смърт кон? Представи си го. Животното е само, завързано в горския сумрак. Притъмнява, нощта бавно поглъща очертанията на дърветата. Приветствана от вълчия вой, луната показва кръглото си лице зад облаците. Бледата ѝ светлина спира в гъстите корони на старите дървета. Отдолу, далеч от нейния поглед, в лепкавата тъмнина предстои да се разиграе поредната кървава драма. Вълчият вой се приближава, надушили плячката, зверовете стесняват кръга. Конят започва да се дърпа неистово, да се изправя на задните си крака, да пръхти и обикаля диво в кръг около мястото, към което е прикован. И когато вълчите муцуни изплуват от мрака, в мига преди да се устремят към гърлото му, ако се вгледаш, ще видиш огромните му, бели, изцъклени в безумие и напукани капиляри очи. Ще прочетеш в тях исконния ужас в най-чистия му вид. Породен от нещо, отвъд способността да бъде осмислено. Никое тревожно не би могло да разбере кръвника - за него той е същество от друга реалност, незнайно как и защо попаднало в неговата. Ужасът от нещо, което е абсолютно чуждо и антагонистично на собствената ти природа, от нещо, на което не знаеш как да се противопоставиш, е може би най-висшата форма на страх.

За такъв именно страх става дума в Painkiller. Или поне би бил такъв, ако между теб и него не бе застанал крехкият луминофорен слой на монитора. Вярвам, че ако това отвъд екрана бе реалност, единственият път, по който би тръгнал разумът ми, би бил - бягството. Отстъпвайки място на лудостта.

Питаш се кое би събудило у съвременния „разумен човек" древния страх? Той е имплементиран в гените ни, уважаеми - стаен и чакащ. Оживявал е в неукрепналата ти детска психика, късно нощем; избуявал е в кошмарите ти; промъквал се е с приказките за торбалановци и баби яги. Невръстният страх от свръхестественото, от чудовища, толкова неприсъщи на този свят, че са способни да възпламеняват най-дълбоко вкоренения ти животински страх:



СТРАХЪТ НА МАЙМУНАТА ОТ ХИЩНИКА

Още с откриващата сцена на първото си ниво Painkiller те подготвя и въвлича в сюреалистичния ужас, който ще е твой предполагаем спътник до самия край на тази, предполагаемо феноменална, игра.

Гробище.

Готически мрак, стиснал в прегръдката си надгробни плочи и паметници. Над високите стени се вият вълма от жълтеникав дим. Лампите немощно се давят в мъртвата им хватка.

Луна. Огромна. Кръгла. Зла. Като надвесено в перверзно очакване на нечия смърт око.

Звукът на стъпките ти нахлува в зловещата алюзия за тишина, вплита се в далечния кучешки вой и останалите откъслечни, странни звуци. Някъде далеч, далеч, на пресекулки пищи млада жена. Гласът ѝ, достигащ накъсан и задъхан, рисува в съзнанието ти картини на насилие, извратена кръвожадност и похот, със сетни сили тя се опитва да избяга от нещо кошмарно. След миг писъците ѝ придобиват агонизиращ оттенък.

Тръгваш по смълчаната алея, обграден от останала в миналото смърт и силуетите на каменните свидетелства за преходността на битието.

Смразяващ кръвта звук рязко сритва адреналина във вените ти. В глухото, гърлено ръмжене има нещо животинско, но то е само щрих от общото му звучене. Сякаш самото отрицание на живота се прокрадва в ушите ти. Стреснато се извърташ в посоката, от която идва и в малката окръжност на лъча на фенерчето ти изплува зловеща фигура. Миг по-късно целият участък с надгробни плочи се раздвижва от оживели мъртвци...

Графика, звуци, скриптирани сцени - абсолютно всички инструменти на геймплея са впрегнати в услуга на едничката цел - сътворяване на толкова плътна, свръхестествена и демонична атмосфера, че да те накара да играеш със свито сърце и трепереши ръце. На пръв поглед дреболии, като тежките удари на сърцето ти, отекващи сред възцарилата се след поредното клане тишина; периодичните примигвания на фенерчето, карящи те да трепнеш при мисълта, че всеки момент можеш да останеш без окуражителната светлинка, сам в мрака, уязвим за внезапните атаки на надигащите се наоколо трупове; едва доловимата, включваща се туктам, величествена катедрална музи-

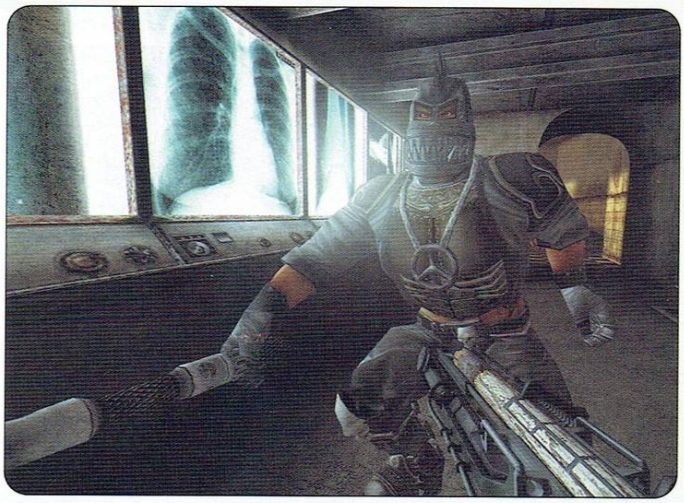
ка; пронизителният писък на умиращите вещици и начинът, по който при смъртта им телата им се пръскат в ято гарвани.

Не, казвам ти, това, което видях в трите нива от алфата на Painkiller, ме остави без дъх, а и без думи, както забелязвам, минавайки с поглед през написаното до момента.

В случай, че си останал с погрешни впечатления на базата на прочетеното, бързам да поясня: не, Painkiller не е хорър - от ония бавни, издути до пръсване с нагнетяващо се напрежение, в-очакване-нещо-много-лошо-да-се-случи игри. От това, което успях да видя, той си е чисторъвен, 100%-ов екшън и фактът, че в геймплея са вмъкнати типичните за хорърите похвати, с нищо не променя жанровата му ориентация. За разлика от Doom 3, където, - също съдейки по алфата - ударението е паднало повече върху клаустрофобичната атмосфера, играта на светлините и сенките, на хитро скриптирани ситуации, стряскащата внезапност и сравнително неголям брой трудни за убиване, впечатляващи чудовища, тук наблюдаваме едно завръщане към корените. Значителен брой противници, напрежение и динамика, с кратки прекъсвания, съпътстват всяка крачка.

Най-показателен за качеството, което трябва да очакваш от играта е фактът, че разработчиците са фанатични фенове на Quake. В играта могат да се забележат подобрени елементи и от трите Куейка. Примерно ъпгрейдван вариант на „двойният скок" от *втория*, светкавичната смяна на оръжията (разбирай израза „светкавична" буквално!) по подобие на *първия*, разни решения в левъл дизайна, като трамплините от *третия* и т.н.

Моите очаквания, специално за мултиплейъра, е той да се превърне в новата екшън мания, когато играта излезе. Храна за надеждите ми дават и оръжията. Пичовете от People Can Fly са живото доказателство за това, че точно когато си мислиш, че нищо повече не може да те изненада в дадена област, отнякъде се появява талант, способен напълно да те опровергае. Първото оръжие, например - то представлява въртящ се диск с остриета, нищо особено на пръв поглед. В алтернативен режим обаче върхът му се изстрелва напред, нанасяйки колосална, като за първо оръжие, щета. Можеш в много бърза последователност да го изстрелваш и прибираш, което, в ръцете на обигран играч, го превръща в страховито оръжие. Ако го оставиш да се забие някъде, между него и останалата в ръцете ти част се проточва енергиен лъч, посичащ всеки, имал неблагоразумието да го пресече. По този начин, движейки се и държейки на мушка върха, можеш буквално да жънеш вразите. Арбалетът, изстрелващ подострени колове, който в алтернативен режим запраща поздравите ти към враговете във вид на нещо като гранати, е другият ми фаворит сред нестандартните оръжейни решения. Особено предвид факта, че колците буквално заковават изродите за стените или пода. И особено предвид факта, че при стрелба от подходящ ъгъл, преди да се превърнат във хербарий, те отлитат високо във въздуха, прелитайки между 5 и 10 метра. Абсолютен кеф! Чувството за мощ, което якият кол и силата, с която се забива в тялото, отхвърляйки го назад и сгъвайки го като парцалена кукла около мястото на проникване ти дава възможност да изпиташ, е близо до безпаметния оргазъм, ако вмъкнем някаква аналогия между игрите и секса.



Както може би проличава, смъртните анимации са фантастични. Havok енджинът позволява на телата да се премятат в какви ли не пози и силно облагодетелства реалистичността на умирането. Изключително зрелищно е присъствието му в моментите, когато се взривяват разни бурета с барут, когато падат парчетии от горните етажи, бутат се стълби и пр. Веднъж ми се случи да видя как колът ми се отби от траекторията си, срещайки във въздуха падаща греда, например. С пълната прелест на Havok обаче можеш да се запознаеш, когато включиш „булеттайм"-а. Изпразваш от упор пушката в гадината, в кървава експлозия тя се пръска на късове, всеки от които полита в съответната посока, а ти, използвайки факта, че си в „бавното време" си харесваш някое по едричко парче и проследяваш отблизо протяжния му полет и пируетите му във въздуха, докато накрая тупне на земята и, съгласно силата и ъгъла си на падане, отскача и продължава да се премята. Разбира се, в това време малки или големи късове валят навсякъде около тебе. О, да, и още как - правилно си схванал - Painkiller е адски кървава игра. Тийнрейтинг ли чух? Бе, да го духа тийнрейтингът!

И още по-големият кеф иде оттам, че скиновете са размазващо добри. Не е без значение дали разпиляваш няколко прещипани, стиснати за топките, ялови пиксела или някой перфектен, детайлен изрод, към който можеш дори да прикачиш емоция. Мен лично, всички гадове ме караха неистово да ги мразя. Но еманацията на най-вълната ми неприязън отнесоха малките зомбирани недоносчета, дето се влачат по корем по земята, карайки ме едва ли не да ги съжаля, докато в следващия момент с неочакван скок се хвърляха срещу ми, принуждавайки яростта и погнусата направо да избухват в мозъка ми.

Но стига! Поспри сърце, време е за финал. Съжалявам, че завършвам статията, бих писал с огромно желание още дълго. Ще си запазя правото за ревюто, когато играта официално излезе. Но дотогава бих искал да запомниш само едно нещо, уважаеми. Една единствена думичка. Painkiller!

производител people can fly **разпространител** dreamcatcher **дата на излизане** април 2004 **сайт:** www.painkillergame.com **жанр:** екшън **очаквания:** огромни

FAR CRY

Автор: Freeman

Ако приемем, че денят си личи по утрото, както и степента на удовлетворение при посещение в публичен дом - от цената, която ще ти поискат, то по всичко личи, че Far Cry ще е безапелационен хит!

500 мегабайтовото демо, което имах безмерното удоволствие да играя и което, предвид факта, че съдържа само едно ниво - колкото да развидели малко хоризонта около въпросителните по отношение на играта - не си позволихме да пуснем на дисковете (а също и заради наистина грандиозната цена за привилегията да го играеш оптимално - 2 GHz, 512 RAM, GeForce 4), ме кара доста спокойно да заявя: „Това е играта, която чакам с най-голямо нетърпение". Казано съвсем простичко: „Това Е Играта!".

И за да подложа нещо по-устойчиво под гръмотевичния ти гняв, предизвикан от системните изисквания, ето ти няколко острова. Излей стихията на яростта си върху тях. Ако можеш! Съмнявам се да има ярост, способна да надмогне подобна красота, но човек никога не знае.

Демото ще те пренесе на борда на надуваема моторна лодка, близо до малък архипелаг от райски островчета с гладки, слънчеви плажчета и гъста тропическа растителност. Още тук, преди да слезеш на брега, за да унищожиш сателитния комплекс на врага, осъзнаваш, че за това, което изгрява на монитора ти има само една дума - прелест! Виждал съм много пъстри игри, една две от тях бих могъл да нарека стилни, но никоя не се и доближава до Far Cry. Тук цветовете просто искрят - каскада от нюанси на зеленото игриво е накацала по жълтеникаво-сивите скалните гърбове на хълмчета, опрели поли в „белите" пясъчни ивици; пухкави облачета патрулират в сиятия небосвод, оглеждащ се в най-лазурно синьото водно огледало, което изобщо си виждал в игра...

Но я по-добре да отебем тая розовеща поетичност и да си говорим в прав текст. Тук водата е МОКРА, копеле, разбираш ли. Поклащайки се от вятъра, тревите те гъделичкат. В шибаната джунгла, под гъстия покров на листата, сред десетките различни растителни видове, сякаш можеш да усетиш прохлада. Детайлността на текстурите, изумителната педантичност в пресъздаване на дребни подробности като изгнилите ръбчета на някои от растенията, невиждана досега реалистичност на скиновете, малките прашни вихрушки, които откосите на автомата чертаят по каменните стени - тези, както и стотици други нещица ще те накарат да обожаваш всяка минута, прекарана в това демо, защото е наситена с цвят и красота.

Като изключим скока, който е малко „безтегловен", физиката е брутална. Откатът на оръжията и разсейката при стрелба най-малкото изглеждат автентично, взривяването на варелите, изместването на предметите при удар - също.

Играта е динамична. Гъстотата на разставените из нивото врагове - съвсем задоволителна. Тук няма тумби от неприятели, но това, което изключително ме впечатли е техният - ще го нарека „глобален" - тактически патфайндинг. Държа да отбележа огромните размери на нивото. Въпреки това противниците доста добре го покриват. Много са подвижни, при престрелка се пръсват и се стараят да те атакуват от различни посоки. Ако стане патаклама, всички, които са в радиус от сто-двеста метра, се юрват към мястото на шумотевицата, избирайки при това различни маршрути. В същото време ме смути поведението им в един друг аспект. Случваше се понякога враг да се върти около мен без да ме забележи. Отстрани изглежда откровено малоумно. Истина е, че когато си клекнал в храсталака от спрайтове (спрайтове, ама какви!) играта те счита за добре скрит, но имаше един-два случая когато бях съвсем видим. Впрочем, степента на прикритост влияе върху поражението - това важи както за теб,

така и за враговете ти. Другото, което ме покърти на няколко пъти бе, че изпразвах почти цял пълнител в някого, от кажи-речи от непосредствена близост, преди да успея да го убия, докато в други случаи от далечно разстояние бяха достатъчни 1-2 изстрела. Може би върху точността на попаденията силно влияние оказва дали обектът се движи, това би могло в някаква степен да обясни нещата.

Силно афишираният самообучаващ се ИИ аз така и не успях да го регистрирам с абсолютна сигурност, тъй като едно ниво не е достатъчно, за да се осъзнае в пълнота наличието му, но съм склонен да призная, че наистина долових нюанси на адаптиране към тактиката ми, при което враговете изменяха тяхната. Нюанси казах! Определено се забелязва и промяна в начина на поведение на противниците на различните трудности, на най-висока са доста адекватни, интелигентно агресивни и подчертано точни. И още нещо - преиграх нивото няколко пъти, но така и не се случи да мина през него по един и същ начин.

Това, което най-много ми хареса е, че абсолютни рецепти за лесно преодоляване на дадена ситуация няма. Ако след няколко неуспешни опита си стигнал до заключението, че няма да е зле да се прикриеш зад ей оная стена и там да причакаш двамата скапаняци, които за кой ли път ти идват в гръб, тъкмо в момента, в който доубиваш последния от тези отпред и успееш да се разправиш първо с тях, след секунди ще установиш, че ония отпред не ги носят тия гранати на коланите си само за украшение. Налага се постоянно движение и смяна на тактиката. Нивото е така направено, че винаги има повече от два-три маршрута до дадена позиция и по всеки от тях може да се зададе враг, който предния път, когато си играл, избирайки друга тактика, е дошъл по някой от останалите. Налага се бързо да свикнеш да използваш всяко предимство, което ти предоставя играта. Трябва да ти кажа, че тук преоткрих заслепяващите гранати. По принцип не съм от играчите, които ги използват, освен в изключителни случаи, затова и нямам изработен инстинкт да се възползвам от тях, но след като се преборих с гордостта си, направо „се родих". Случайно открих и опцията да хвърлям камък към място, което съм взел предварително на мушка - действа безотказно.

Като обобщение бих казал, че ако не беше необяснимата им слепота на моменти, противниците щяха да са наистина адски неприятни копеленца.

Играта дава възможност да се ползва и наличната техника - бойни моторници, военно бъги. Оръжията, които видях са вероятно едни от

най-реалистично пресъздадените към днешна дата. И като огневи характеристики, и като визуализация.

Ще спестя по-нататъшните подробности. Да се вадят кардинални заключения за геймплея от едно ниво е кощунствено в нашия бранш. Но все пак, на базата на видяното, няма как да не споделя надеждите и предчувствията си:

Очаквам най-добрият 3D Shooter в последните 2-3 години да се появи съвсем скоро. Интересно - Far Cry ли ще бъде, или Painkiller?

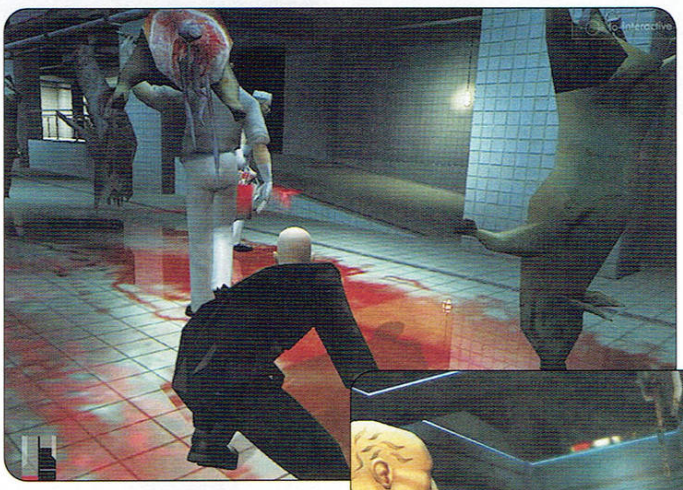
HITMAN 3: CONTRACTS

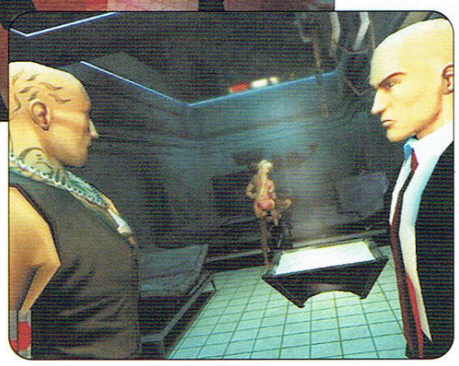
Автор: Snake

производител: io interactive **разпространител:** eidos **сайт:** www.hitmancontracts.com **жанр:** екшън от трето лице **очаквания:** големи

Смятам, че дъртият перверзник Зигмунд Фройд може да изпадне в остър пристъп на вдъхновение само като хвърли един единствен поглед на фамозния наемен убиец 47. С тази плешива тиква и извънредно големия снайпер, цялостния сбор от фалически внушения още на ниво артуърк предполага за дизайнери с доста сериозни сексуални проблеми. Което обяснява и цялостната омраза към обществото, прокрадваща се в играта, и желанието за изтребването на всички щастливи, потентни и полово активни хора, изправили се на пътя на главния герой. От Io Interactive очевидно все още не ги е огряло сексуално и психозите им дори са се задълбочили, защото в третата поредна част от Hitman серията 47 май е зарязал дори привидната благородност на килърското си дело за разни сравнително благи каузи и е започнал да си трепе наред. За пари. Много пари (което пък почти със сигурност има директна връзка с добрата стара платена любов, оставаща последната възможна надежда за авторите на поредицата).

Или поне подобни изводи може да си направи човек след сблъсъка с очарователния малък трейлър, проследяващ безстрастната анихилация на благ на вид чичко с тежки астматични проблеми. От Io Interactive с гордост заявяват, че Hitman: Contracts ще бъде най-мрачната игра от поредицата. Което пък, за съжаление, е единствената конкретна информация, която е изтекла от централата им към днешна дата. Наред с факта, че играта би трябвало да се появи на пазара през тази пролет едновременно за PC, PlayStation 2 и Xbox. Всичко останало са неясни и бегли намеци, като приложените по-долу.





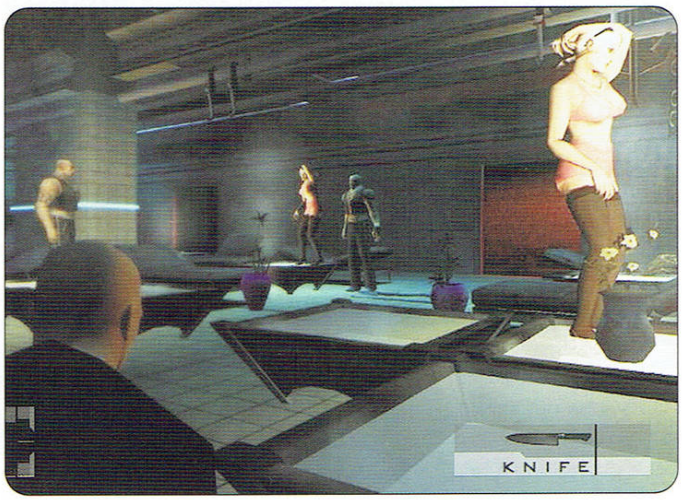
Третата ни поредна среща с най-известния наемен убиец в гейм историята ще започне в Париж. Заловен, тежко ранен и по-сам от всякога, 47 очевидно е нагазил в доста дълбоки лайна. И от теб се очаква да го извадиш от тях. Повече подробности не са известни, но сценаристите дават обичайното обещание за плътна и интересна история с много неочаквани обрати и епичен привкус (?!). Очаква се и задълбаване в психиката на главния герой, под маската му на хладен и методичен убиец и доста по-сериозен подход в изграждането на образа му, което вече звучи интересно.

На ниво геймплей също се очакват иновации от най-различен характер, които за съжаление отново са само загатнати. Като за начало ще станем свидетели на сериозни промени в системата за контрол, както и доста по-плавно увеличаване на сложността в хода на мисиите, за да може геймплеят да бъде приятен и увличащ, а не изнервящо затормозяващ. От Io Interactive обещават да дадат на играчите дори още по-голяма свобода в подхода към дадена мисия и да придадат нови нива на игралния реализъм благодарение на страховитите подобрения в AI-то. За първото съм склонен да им вярвам, най-малкото заради очарователно нелинейния Silent Assassin, за второто - не особено - заради Freedom Fighters. Особено след шокиращото разкритие, че датчаните всъщност смятат това, което са постигнали във FF за нещо като апотеоз на изкуствения интелект и са особено горди с работата си. Надявам се да не се гордеят по подобен начин и с Contracts.

Арсеналът също ще бъде увеличен с неясни попълнения и отново ще включва класически огнестрелни пушки, наред с някои по-безшумни средства за даряване на смърт. Авторите обещават този път да се постараят и да включат и някои екшън ориентирани мисии, наред с класическия стелт. Аз лично нещо не си представям как 47 размахва узита в макс пейнов стил, но пък може и да се получи добре, знам ли.

Още повече, че от Io Interactive демонстрират забележително внимание относно критиките на геймърската общност и във втората игра на Hitman поредицата бяха успели да поправят почти всички недоразумения от иновативния, но затормозяващ оригинал. Ако продължават да подобряват по подобен начин сагата си за дигиталния наемен убиец, като нищо Contracts може да се окаже близък до съвършенството продукт.

Ще видим съвсем скоро.



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Автор: Penthesilea

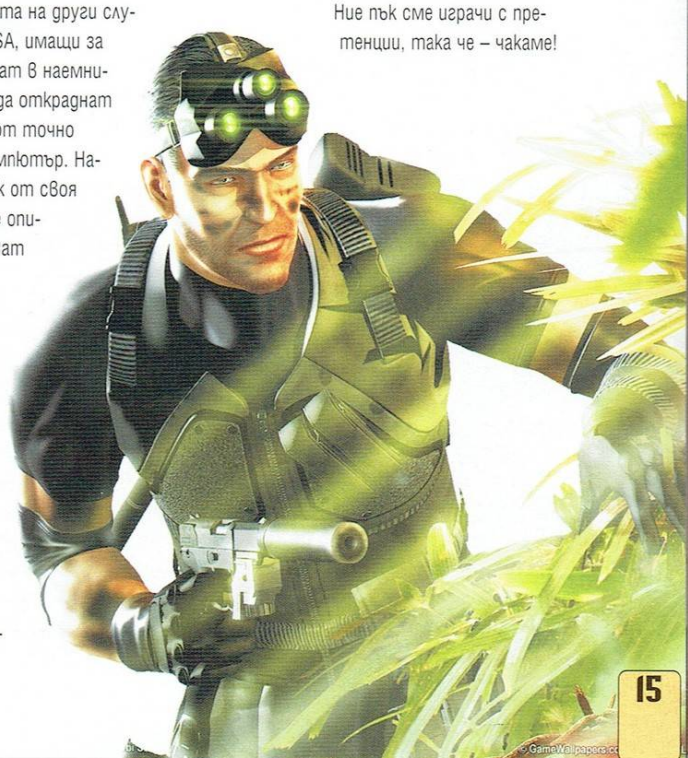
dev ubi soft pub ubi soft жанр екшн url cmt.ubisoft.fr/pandora_tomorrow/ дата на излизане пролет 2004 очаквания много големи

Малко са хората, които са останали разочаровани от първия Splinter Cell. Всъщност не познавам нито един *(това, колежке, защото вероятно не познавате ни един, дето да я играл ;))*. Играта ни предложи увлекателен геймплей, дълбока история, завладяващи персонажи, впечатляваща графика - все неща, които я откроиха.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow има пред себе си предизвикателството не само да бъде достоен сингъл сикуъл, но и да предложи на геймърите онлайн мултиплейър. На принципа „когато нещо е добро не го променяй" концепцията си е същата - стелт екшън от трето лице, завладяваща история, която този път акцентира върху главния герой Сам Фишър – върху личността и живота му. Управлението ще се запази непокътнато, с тази подробност, че ще се внесат и някои малки усъвършенствания, напр. вече ще можете да прехвърляте тежестта само върху единия крак при изпълнението на split jump. Добавени са нови движения, като бързото плавно „SWAT" движение, позволяващо скоростно омитане от открити и осветени пространства и връщане в царството на сенките. А те, сенките – както вероятно се сещате – отново ще играят значителна роля в шпионските ви приключения, дори обещанията са някои мисии да се решават основно на принципа на промъкването. Освен всички стари и нови джаджи, в инвентара ви са намерили място и някои нововъведения върху оръжията. Така например, любимото FN7 пищовче вече ще има лазерен мерник, който, освен че прави прицелването по-лесно, също така улеснява и противниците в локализирането на местоположението ви. Враговете ще поддържат различни степени на бдителност, които ще се отразяват и на поведението им. Врагове в първата степен на бдителност, обикновено разтревожени от някоя ваша грешка, ще бъдат по-внимателни и ще си сложат бронежилетките. В следващата степен ще ги видите да си търсят каската, а накрая ще станат свръхбдителни и нервни към всичко, което ги заобикаля. В такива моменти, на помощ идват дрънкулките на Сам *(ъъъ... т'ва прозвуча доста смущаващо, какво ще им прави на лошите нашият бе, колежке – ще им докара разрив на сърцето, комплексирайки ги с импровизиран стриптийз?)*. Когато е твърде опасно да се изложите на показ *(не, явно не е това...)*, можете да ползвате фибро-оптична камера. Както загатнах и в началото, това ще е първата стелт игра, която ще има мултиплейър. Тя ще е базирана на сингъл-варианта, но просто повече хора ще могат едновременно да участват във вселената на SC. Сам не е единственият шпионин на тоя свят, нали така. В режима „mercenary versus spy" например, ще играете ролята на други служители на NSA, имащи за цел да навлязат в наемнически бази и да откраднат информация от точно определен компютър. Наемниците пък от своя страна ще се опитват да окачат кожите на шпионите на простора. Не, не е като „Контра"! Повечето от шпионските оръжия ще са твърде несмъртоносни - за сметка на наемническите. Освен това наемниците ще виждат нещата от първо лице. Системата за балансиране на страните не изглежда много проста, да видим как ще работи. Максимумът играчи ще е 4, което е обяснено със стремеж да се запази напрежението в играта и духа на Splinter Cell experience. По същата причина нивата са по-малки – да не би случайно шпиони и наемници да не се изпозабравят. Както Сам може да взема заложници, така и в мултито шпионите ще могат да сграбчват наемниците и да ги ползват за живи щитове, или пък просто да се погавря с тях. Макар да е отделен режим на игра, като история мултиплеърът се вписва в Pandora Tomorrow, предлагайки допълнително инфо за събитията.

За графиката не може да се каже много, знае се, че енджинът ще е осъвременен вариант на стария. Ще се наблегне значително на осветлението, на двигателната система, интерактивността – неща, просто задължителни за един стелт екшън, особено такъв с претенции.

Ние пък сме играчи с претенции, така че – чакаме!



THE SIMS 2

Автор: Damond

Първата крачка е най-трудна. Особено за човек, при който мързела е въздигнат в култ като израз на абсолютно гениалната му в своята основа същност. Голяма грешка би било твърдението, че заслугата за временното му преодоляване и в края на краищата за появата на следващите две страници принадлежи на изпадналата в летаргия съвест. Всъщност всичко се дължи на четиридневен тормоз от страна на колегата Снейк, на когото експлоатацията на поредния невинен и отруден автор носи някакво непонятно за мен перверзно удоволствие.

Стана ли ти съвестно, а?

Стана ми, да. Откъде ги намираш тези бюстиета, всъщност. Какво казваш? Каква съвест намесваш сега? Аз съм ерген, както знаеш. И всъщност защо ме занимаваш с глупости вместо да напишеш на хората един стегнат и литературно издържан увод, а?

Да, много несправедливост има на този свят. Някои работят, други вдъхновено мерят с крачки стаята, увлечени от звука на собствения си глас. И поразклащат леда в чашата с уиски. Но нека продължим.

Много въпроси на този свят остават без своя отговор. Повечето са свързани със самия човек, неговите предпочитания и вечния стремеж към удоволствия. Нека да прибавим още един, макар и малко по-прозаичен: на какво всъщност се дължи успехът на сапунката Симс? Сред възторжените похвали място намира и изразът „Изкуство, имитиращо живота". Всъщност какво по-хубаво от това наистина да можеш да контролираш нечий живот, след като е толкова трудно да го направиш със собствения си. Донякъде може да осъществи и откорешната мечта на всяко хлапе - за секунди да надникне през ключалката на спалнята или банята и да разкрие всички онези тайнства, за които се говори само шепнешком. Всяко подобие на реалността е привлекателно, особено ако абсолютната власт е изцяло в твоите ръце.

Колега, какво търси Вашият език в ухото ми?

А, нищо. Проверявам защо не ме разбираш, когато казвам „стегнат". Защо някои хора в това издание си мислят, че самото съществуване на редактори им позволява да залитат към неща, нямащи абсолютно никаква връзка с идеята на статията. Няма ли да кажеш нещо по същество най-сетне?

Какво друго, освен кратка въздишка на примирение би могло да последва горната справедлива критика?

Неслучайно ви говоря за живот, тъй като в новия и очакван с огромно нетърпение симс най-накрая ще можем да си отгледаме човечето. Само си представете - споделения възторг от раждането, умилението при първите стъпки на клатушкащото се пухкаво вързопче, училището, първата целувка, щастливите сълзи, когато отрочето каже своето „Да" на половинката, кариерата и мрачния край. Следващото поколение, което ще запази и донесе безсмъртие на своите родители, понесло в гените си онези черти, които превръщат нашето създание в единствено и уникално. Еднакво и същевременно безкрайно различно. Кръговратът на живота.

Колежке, удръж малко ентусиазма. Нали си учила биология? Е, знаеш ли кои алели са доминантни в генотипа на изчадието?

Не. Но съм сигурна, че ще ме осведомите, колега.

Тези на съседа. Както и да е. Значи искаш да кажеш, че малкото дигитално извергче ще носи чертите и характера на големите дигитални изверги, които си създаваш в началото? Къде ще му излезе краят? Малкото трябва да го стерилизират, че иначе ще ми задръсти харда. Я кажи откъде тръгва цялата тази перверзия по принцип?

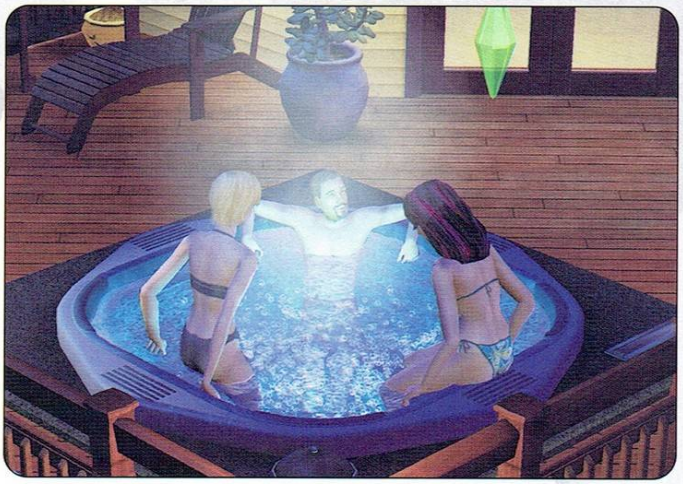
Ще си имаме нов 3D енджин, със скелетна и лицева анимация. Предполагам, че ни очаква видима разлика при чисто приятелските, леко сковани потупвания по раменете и една страстна прегръдка със съседа. Малките ни човечета ще изразяват чувствата си, присвивайки очички, бърчейки носле, тръсвайки непокорните си, развяни кичури. Ако са ядосани, озъбването ще е ясно забележимо, наред със злобната гримаса. А чертите на лицето в детайли ще си избираме ние - не е ли трогателно, колега, да си съ-

производител: maxis разпространител: ea games сайт: thesims2.ea.com жанр: симулация очаквания: неподелени

творите симче по Ваш образ и подобие?

Всъщност не. Я кажи за размножаването. Ще имам ли възможност

И к'во? Аз се нареждам след „Раховец"-а?! Иначе не бери грижа за сексуалната активност в The Sims 2.



да видя добре раздвижена тази пуста скелетна анимация?

В смисъл?

За копулация говоря, коитус, секс, съвокупление, сношение,... казано по нашенски - ебане.

Охо!

В играта.

Нямам информация по въпроса.

Виж сега, важно ми е. Помня, че в предишната част можеше да чукаш единствено същества от противоположния пол, при това след дълга и изнурителна свалка. Сега искам да достигнем до чисто нови нива на битовия реализъм. Искам да мога да чукам дечица, ако поискам симса ми да е педофил, домашни животни, съседите, саксията с мушкатото в ъгъла, дявол го взел, искам свободата да направя всичко извратено, което не мога да си позволя в реалния живот. Искам да го сложа на кухненската печка „Раховец". Какъв ми е този житейски симулатор без достатъчно богати възможности да извия врата на „малкия Сашко"? Прочее, докато сме на темата, Кристинче, ти какво ще правиш довечера?

Погледни някой шот. Онази тройка, настанила се удобно в джакузито - поне предполагам, че ще се стигне до тройка, засега пичът все още ги наблюдава с разнежен поглед. Или лесбийската сцена - прибира се бедния човек вкъщи и що да види - в спалнята, жена му му изневерява, награбила мадама в ръце.

Но все пак бъди предпазлив с подобни желания пред бедните същества. За разлика от преди, те няма да живеят само за мига и с настоящия си проблем, а ще имат спомени, които от своя страна влияят на настроението и поведението. Представи си какви трайни психически увреждания може да им нанесат подобни нетактични намеци в неподходящ момент. После ще се наложи спешно търсене на душеприказчик, с надежда да възпре зародилите се самоубийствени импулси. Това означава без всички онези перверзни методи за тормоз на симчета - никакви газови печки, камини, басейни и прочие.

Какво депресиране, бре колежке.

Аз смятам да ги анихилираме на място. Много ми е интересно как точно ще ти остане време да се депресираш, когато се намираш зазидан в тясна стая, в компанията на девет верижно взривяващи се газови печки. Що, ти други идеи ли имаш за бъдещето на оне правданите изродчета?

Разбира се. Като дългогодишен фен на СимСити, ще го използвам за оформяне на терена и кварталите, след това ще им построя спретнати къщички с всички другарчета в близост. Пасторална идилия - птички пеят, накацали по клоните на шумолящите дървета, прекрасно небе, преливащо в цветовете на дъгата. Понякога безлюдните улици бръмчат стотици коли и автобуси, улавяйки пулса на забързания град. А когато завали дъжд и тъмни облаци закрият слънцето, ще си влизам кротко в домовете при затворените ми и подтиснати човечета в опит да открия изтърлкуват една по една, а поведението на симчето се отразява и върху външния му вид - мързелът е вече достолепен чичко с бирено коремче, заседнал с бутилка в ръка в задния си двор. Старателно отгледаният е як, с опънали фланелката мускули, две деца в колеж и надежди за повишение в длъжност изпълнителен директор през близките 6 месеца.

Редактоът? Извинете, бихте ли ми обърнали малко внимание. Свършвам.

Вече? Крайно време беше, то бива грижа за колектива, ама хванах мазоли на езика порай теб.

На езика ли? От много приказки, сигурно.

На езика, ами. О, ти със статията ли свърши. Няма лошо, де. Тя и трудовата активност ми е важна, че там сроковете ме притискат повече.

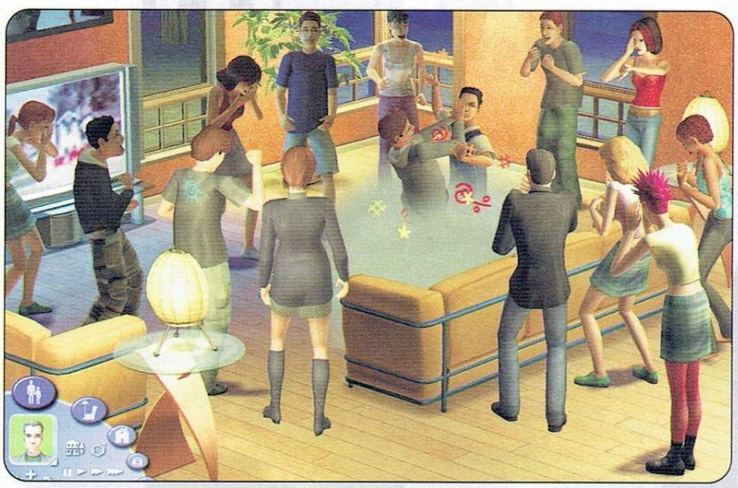
Да разчитам ли, че ще продължим приятната си и изключително полезотворна съвместна работа?

какво би ги зарадвало. Трябва да се грижиш за тях от малки, да ги накараш да учат и си намерят свястна работа, а не да ги зарежеш да кисват цял ден в леглото, правейки кратки преходи до хладилника. Във втория случай има и вероятност и да се охранят сериозно. Годините се

Писането ли визираме или да не ставам?

Мдам... И писането. Преди, след и около излизането на The Sims 2. Ама не ставай, де. Аз и шотове имам да свалям.

[To be continued. Soon. With review.]



SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2

Автор: BROkEn_sAd-alr

Отново Втората Световна война. Не, казвам ви, писна ми на неуморния! Ама сериозно – то не бяха филми, комикси, книги, игри, книги-игри... Чудя се, тия пичове дето продължават да дълбаят в до болка втръсналата синца ни, преексплоатирана, изстискана и разбрицана като магистрална проститутка тематика – как не ги сърбят гъзовете вече бе?

Добре, нека не се увличаме излишно, няколко дълбоки вдишвания и 5-6 асани и мога вече спокойно да продължа.

За какво става дума? Ами украинците от Best Way (твърде оригинално, о, да!) са решили да ни върнат отново в 40те години на XX век - в калните бойни полета, сред грохота на сраженията и писъците на умиращите (прозяв...). Иначе фактът, че Codemasters ще са разпространители, привлече вниманието ми, докато се ровех за инфо около заглавието и, поне за мен, това е една обнадеждаваща новина.

Казано съвсем накратко, S:HWW2 ще бъде тактическа триизмерна стратегия в реално време, с елементи и привкус на 3D екшън и, според думите на Codemasters, *„заряда и атмосферата на холивудски блокбъстър“*.

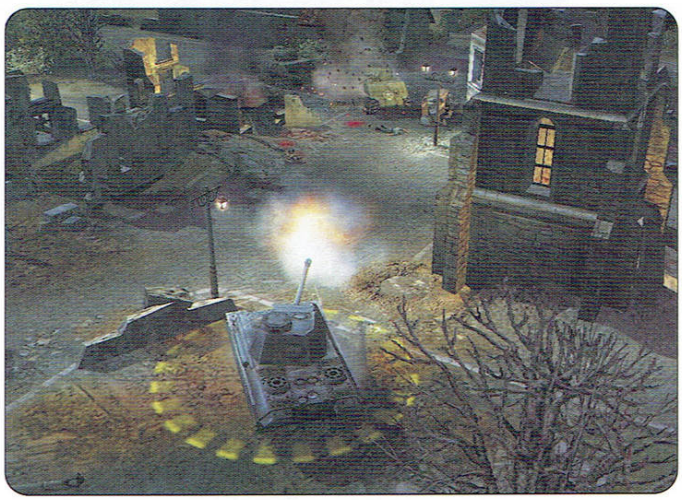
Нека започна с това, че 3D енджина, който се пише специално за играта, не само няма да отстъпва примерно на този в Hidden and Dangerous 2, ами и ще бъде най-добрият енджин за триизмерна стратегия изобщо. Това не си личи твърде на скрийншотовете, но до излизането на играта все още има време. Апропо, засега по този въпрос от щаба на разпространителя се процежда единствено рехава мъглица, оформила някакви по-сериозни контури единствено около фразата „очаквайте някъде през 2004-та“. Да се надяваме, че зад това нежелание за повече конкретност се крие не опит за шикалкавене, а желанието играта да се появи, чак когато екипът си е свършил добре работата.

Та, въпросният енджин не само ще ни предостави възможността да рушим всичко из нивата (изцяло или частично), но и позволява детайлност на обектите, така че в solo mode да можем да свалим с един изстрел каската на противника, а със следващия да му отнесем мозъка с едно акуратно хедшотче. Ох, кеф! Дано само да има повечко кръв. Луд съм по кръвта просто. Значи, най пощурявам, като чуя да ми говорят за Т-рейтинги и прочее подобни лайна. Някой ако иска да ми говори, да дойде да ми поговори на микрофона. Абе смукачи, т'ва е живота бе. Аз като се порежа при бръснене кървя, а кво остава, като ми разпилеят червата наоколо. Над 6 литра кръв има в човешкото тяло, с толкоз можеш да боядисаш Народното Събрание!

Ама ето, че пак се отклонихах... Другото интересно нещо за S:HWW2 е факта, че играта ще има, така да се каже, два режима. Ще нарека първия „стратегически“ – когато командваме всички от екипа по начин, по който сме свикнали в стратегиите в реално време; а втория - „Рамбо мод“ – когато поемате контрола над отделен пехотинец и със смразяващ вражеската кръв крясък „Сикиджаааааааам, баш бабаити!“ СМИЛАТЕ лошите самосиндикално. Той, екипът, и без това няма да е особено голям – говори се за по два-ма-трима, до четирима персонажа за мисия. 25-те мисии обещават разнообразие и доста сериозна трудност, като ще изискват пълния ви набор от умения – както на прокрадващ се „по тарлици“, както му викат из нашия край, нинджа; така и на истински „уан-мен-арми“ Терминатор. С други думи: срещнали се Thief и Doom, казали си „Здрасти“ и решили да се преселят в някаква стратегия в реално време. Да бяха взели поне и съседката отгоре... не, не – имам предвид *отгоре, на горния етаж*, която – кравата ѝ с крава – седнала да ми бесней кат турчин над бащино ми огнище, затуй че съм си бил надул Deftones в пет сутринта, пафкайки цигарка на джама.Ега ти отношението! Днешно време старците не са каквито бяха преди, еех, временааа, времена...

Ако трябва да си говорим за играта обаче, длъжен съм да спомена, че докато контролирате отделен член от екипа, останалите няма да седят и да мрат като пилци, в случай, че довтаса враг, а доста адекватно ще реагират и защитават, оставяйки ни да си играем на Последния мохикан, колкото ни душа сака.

В тези 25 мисии ще можете да се превъплътите в руснак, англичанин, американец или немец, изпълнявайки съответните си задачи в реалистични локации, където са били водени боеве през Втората световна война. Обикновено врагът ще ви превъзхожда както числено, така и по показател Екипировка, поне докато не си попълните вашата, като вземете „назаем“ разни дребни неща от труповете на вразите. Не вярвам да имат нещо против. На помощ при наторяване на маргаритките с кръвта на противника ви ще дойдат и 105-те реалистично моделирани превозни средства – от мотори с кошове, през разни джипове, та до танкове и даже самолети. И всяка бричка, разправят украинците,

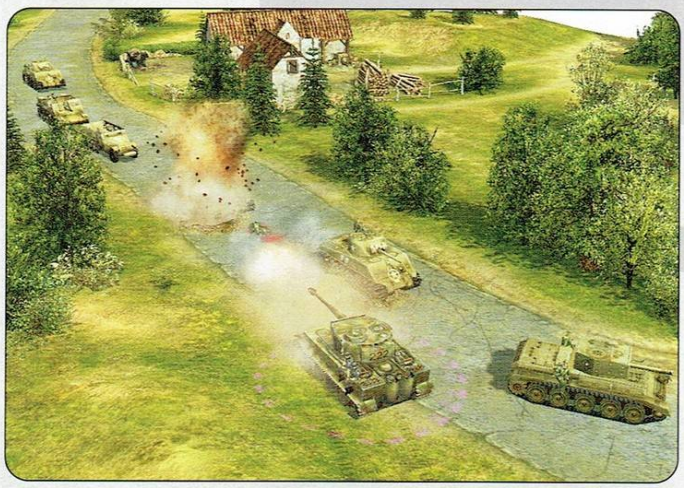


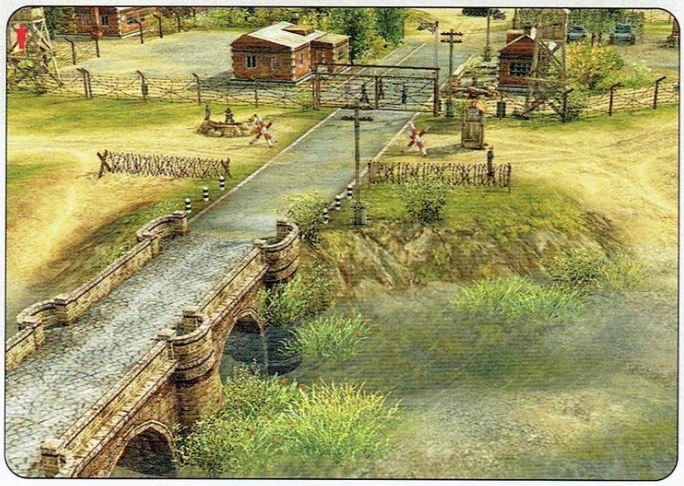
ще бъде точно копие на реалния си еквивалент от войната, като дори ще се държи според възможностите, които реално е имало тогава.

В играта няма да има специализация на отделните бойци, тоест всеки ще може всичко. Това не ми вдъхва особено доверие, но разработчиците казват, че нищо не пречи сами да си ги специализираме, като ги въоръжим с някое от 25-те реално съществували и съществуващи оръжия – ножове, пушки, снайпери, картечници, даже молотовки (аз лично искам да се въоръжа с две шишета „Дай-Киро" и веднага отебавам мисията). И всяко пуцало ще си има специфични амуниции, каквито е имало наистина, което на мен ми харесва като идея. За Дай-Кирото това ще са най-вероятно резенчета лимон, или шопска салата.

Ще има и нощни мисии, които ще поставят ударението върху стелта, като дори се споменава и една мисия, където трябва да се проникне в някакво имение във Франция по време на гръмотевична буря. Там ще трябва да използваме тътена на гръмотевиците, за да заглушим стъпките си, притичвайки буквално на метри от пазачите. Не знам за вас, но на мен ми звучи като ГъЗъ (или Голям Зор), освен ако този елемент не е направен наистина перфектно.

S:HWW2 ще има и мултиплейър, в локална мрежа и по интернет. Засега са известни три режима – cooperative, където ще играете с до трима души в отбор; deathmatch, или отбор срещу отбор; king of the hill – и това е ясно. Ако играта се окаже читава, именно мултиплейъра ще определи дълголетието ѝ.





В заключение искам да кажа, че отрочето на Best Way наистина ще е брутално детайлно във визуално отношение. Облаците ще се отразяват във водата; докато плуват, вашите (и не само) войници се опитват да държат оръжията си сухи; всички предмети ще хвърлят real time сенки и ще играят някаква роля, като прикритие, транспорт или нещо друго. И ако на геймплея е обърнато също толкова внимание, то тогава ни очаква една наистина страхотна игра, която ще ни прикове пред мониторите за доста време, имайки впредвид и мултиплейъра. Аз лично никога не съм харесвал Commandos серията или подобните игри, но вече точа слюнки за S:HWW2. Моля, нека някой ми подаде лигавниче.

Получаваш **15% отстъпка** и **безплатна доставка.**

Над 200 страници техно лайфстайл!

Абонамент за HiComm - стилен подарък за теб и за приятели.

Всеки абонирал се печели Orbinet карта на стойност 5 лв. от Orbitel

свързва хора с идеи

Едногодишен абонамент (12 броя)
- спестявате 10% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~59,88 лв.~~ - 53,89 лв.
Тарифа за Европа: ~~105,48 лв.~~ - 99,49 лв.
Тарифа за останалата част: ~~122,28 лв.~~ - 116,29 лв.

Шестмесечен абонамент (6 броя)
- спестявате 5% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~29,94 лв.~~ - 28,44 лв.
Тарифа за Европа: ~~52,74 лв.~~ - 51,24 лв.
Тарифа за останалата част: ~~61,14 лв.~~ - 59,64 лв.

Абонамент за две години (24 броя)
- спестявате 15% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~119,76 лв.~~ - 101,80 лв.
Тарифа за Европа: ~~215,76 лв.~~ - 197,80 лв.
Тарифа за останалата част: ~~244,56 лв.~~ - 226,60 лв.

Начини на плащане: * В брой, на адрес: София 1442, ул. „Фритьоф Нансен" № 1, сп. HiComm. * По банков път: банкова сметка: 104 724 2223, банков код: 920 794 23, БПБ, клон София-окръг, „Вирус Тим" ООД. За повече информация www.hicomm.bg

и участваш в играта за новото домашно кино

SAMSUNG HT-DB750

ОСИГУРЕНО ОТ

SAMSUNG

НЕЗАБРАВИМО ФИЛМОВО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

SILENT HILL 4: THE ROOM

Автор: Snake

Да заслужиш признанието на критика и фенове, че си създал една от най-страшните гейм поредици в историята на дигиталните забавления само по себе си е твърде похвално. Да го опазиш непокътнато и непоклатимо пет години и три продължения по-късно вече е нещо, което граничи с гениалността. Или със социално опасната извратеност. Всичко зависи от това по какъв начин възприемате хорора.

Във всеки случай никой от Gamers' Workshop не се съмнява, че Silent Hill 4: The Room ще бъде наистина ужасяваща игра. И трудно ще съберем смелост да я играем на тъмно.

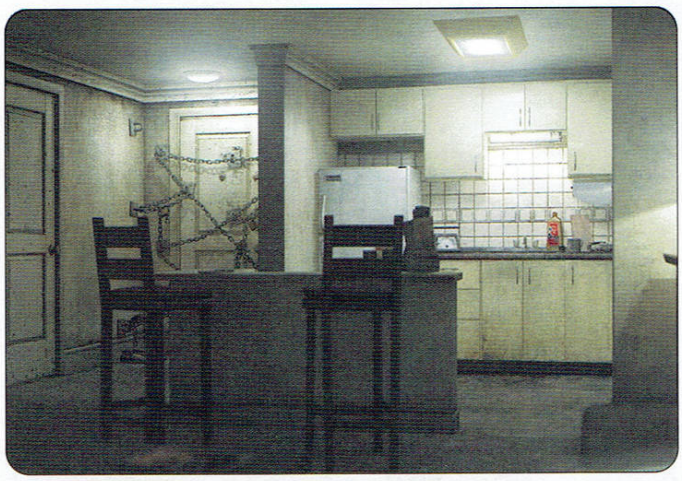
Водени от принципа, че всяка игра с четен номер в поредицата е стенд алоун ужасия и има само някои бегли допирни точки с историята започната в първата и продължена в третата игра, в The Room симпатягите от Konami ни запознават с мъж на име Хенри Таунсънд. Който по необясними причини се оказва пленник на собствения си апартамент. Нереално здрави вериги затварят всичките му потенциални изходи. След седмица депресиращо пленничество на ръба на лудостта нашият човек открива тайнствен отвор в стената на банята си и след кратко колебание решава, че всяка зловещо-свръхестествена алтернатива е по-лоша от гладната смърт и преминава през него. Което, и сам можеш да се досетиш, не го води до нищо хубаво.

„От стаята ти, собственото ти кьсче лично пространство, се очаква да бъде сигурно убежище" коментира със зле прикрито хищно задоволство продуцентът на играта Акира Йамаока. *„Само дето The Room е всичко друго, само не и сигурна. Всъщност основната идея на Silent Hill 4 е именно страхът от затвореното пространство."*

Новостите в играта започват с перспективата на камерата. За първи път в поредицата ще имаш възможност да погледнеш на ситуацията от първо лице. Идеята е, когато си в апартамента, да изследваш света през очите на героя си в името на по-пълното клаустрофобично съпреживяване. Външните пътувания към тайнствените места, до които ще те отведе отворът в банята, ще измествят перспективата в типичния за SH търд търсън. Йамаока твърди, че разделението между гледните точки от първо и трето лице в хода на играта ще бъде приблизително 50 на 50, от което пък ние си вадим простичкият извод, че очевидно ще прекараш доста голяма част от времето си в рамките на апартамента. Интересно...

Друго обещание на производителите е да увеличат броя на наличните оръжия и да подобрят контрола над героя, насочвайки цялата игра в малко по-динамично екшън направление. За смяната на оръжията и изборът на предмети от багажа си вече няма да ти се налага да превключваш на леко затормозяващия инвентарен прозорец, което пък значително увеличава темпото на игра. Върху какво точно ще използваш обогатения си арсенал не е много ясно, но Йамаока намеква, че в Konami има идеи за леко отдалечаване от досегашните корени на поредицата и емблематичната демонична менажерия към - хайде да го наречем - малко по-реалистичен хорър подход. Като директни вдъхновения се сочат именно битовите ужасии на Стивън Кинг и умелият му талант да преплита плътно фантастичното с реалността. Цялостната идея на The Room ще бъде да се страхуваш не защото на монитора/телевизора ти става нещо страшно. А защото ще повярваш, че въпросното „страшно" може да се случи и на теб. Иначе емблематичните за поредицата пъзели отново ще бъдат на лице. Както и култовите междинни анимации и болезнено реалистичните и истерични герои с лудия блясък в погледа, омачканите дрехи и - не на последно място - съвършеният моушън кепчъринг.

Което в общи линии изчерпва оскъдното инфо, с което разполагаме за момента. Както обичам да казвам - повече ще научиш от ревюто. Ако разбира се сърцето ми удържи на сблъсъка с още една Silent Hill игра.



производител konami разпространител konami сайт www.konami.com жанр сървайвъл хорор очаквания големи

5 хорър игри, на които смятаме да обърнем сериозно внимание през 2004 година

Forbidden Siren

Обещаващо страховита игра, разказваща най-общо казано за три кошмарни дни, прекарани в забутаното японско село Ханиуда. Където водата се превръща в кръв, а местните жители мутират в някакви очарователни и гладни за плът изчадия. Японците ги разбират тези работи. В играта ще имаш на разположение десетима различни герои, всеки от които - със собствен подход към оцеляването в екстремни условия. На всичкото отгоре всеки един от десетимата ще може да вижда през очите на другарите си по съдба. Което - откъдето и да го погледнеш - са си десет пъти повече ужасии. Затова авторите предупреждават, че въпросната дарба ще бъде по-скоро проклятие, отколкото благословия.

Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

Японците наистина ги разбират тези работи. Мио Накимура, чаровно младо момиче, надарено с парапсихологически шесточувствен талант, се завръща със своята сестра близначка Маю в градчето, където двете са прекарали детството си. По време на носталгичната екскурзия Маю забелязва полета на прекрасна пурпурна пеперуда, хуква след нея сред

зловещите сенки на някаква закономерно мрачна гора, сестра ѝ се чувства принудена да я последва и... неприятностите започват. Двете се озовават в изоставено и необозначено на картите село и поредната мрачна приказка на Fatal Frame се разгръща пред разширените ни от ужас очи. „Първият Fatal Frame уплаши играчите по начин, невиждан до този момент“ спомня си с блага усмивка маркетинговият директор на производителите от Тетсо Антъни Тарпи „Винаги има какво ново да се каже за силата на съзнанието да създава невротични образи и усещането, че нещо просто не е наред. И с Crimson Butterfly нашият екип се зарови дори още по-дълбоко в мрака на човешкия разум, където дебнат всички онези неизказани мисли. А тази игра... тя е наистина страшна...“

The Suffering

Обещаващ адвенчър/екшън от трето лице, роден в студията на Midway и запращащ те твърде недружелюбно в особено гнусен затвор с нечовешки нива на сигурност. Където наред с осъдените изверги и садистичните пазачи дебне и още нещо, изпълзяло от самите дълбини на Ада. Ти влизаш в ролята на осъдения на смърт за убийството на семейството си Торк (специален бонус - никой не споменава обичайните глупости за несправедливото обвинение; шансът наистина да си незаслужаващ грам милост психопат е освежаващо висок). Малко преди изпълнението на смъртната ти присъда биваш спасен от неочакван бунт. Който обаче е организиран от духовете на екзекутираните затворници. А те не са особено приятни пичове и фактът, че си поел към същото електрифицирано столче, от което те - образно казано - се завръщат, не ги настройва особено колегиално. Авторите на играта обещават промишлено количество директни гадости (ударни количества кръв и неподправен садизъм) и още по-голямо индиректни такива (злокобни внушения, уловени на самата граница на сетивата ти). Чакаме.

Resident Evil: Outbreak

Онлайн игра във вселената на Resident Evil? Няма лошо. Още повече, че авторите обещават в добавка да получиш и класически сингъл плейър продукт, в който към светлата ти и лишена от мрежови другарчета личност ще се присъединят още двама, задвижвани от могъщото AI партньори в борбата срещу немъртвите. Осем доста различни героя за игра и примамливата опция когато бъдеш заразен до край със зомбиращият вирус, наместо да стигнеш до надписа „game over“, да се превърнеш в оцъклено и закономерно озлобено зомби, което да раздаде правосъдие сред събратята си или сред бившите си колеги. Плюс варианта тази игра никога да не види PC конверсия.

Silent Hill 4: The Room

Логично, ебати.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Автор: Duffer

производител: starbreeze studios разпространител: tdk interactive дата на излизане: пролет 2004 сайт: www.knightsofthetemple.com жанр: симулация очаквания: големи

Швеция! Страната на дългокраките и гостоприемни блондинки- нимфоманки, страната, дала на света прословутата шведска тройка и Абба. Е, през миналата година, покрай другото се оказа, че Швеция е страна и на удивително квалитетни гейм-дизайнери.

И може би ако името на студиото Starbreeze не ти говори нищо, то поне името на играта - Enclave - трябва да извиква някакви асоциации (екшън, кръв, хладни оръжия, фентъзи, магия, фън).

Всъщност Enclave беше толкова добро попадение, че си спомням как почти веднага след излизането на играта, Starbreeze анонсираха нейно продължение - Enclave 2. То, за съжаление, все още е далече в бъдещето, но наскоро изтекла информация донася обнадеждаващ полъх на новини за страничен проект, който обещава да бъде също толкова интригуващ.

Става дума за Knights of the Temple - едно изцяло ново hack&slash предложение за фентъзи шведска тройка - само героят ти, огромното му оръжие (иде реч за меча му, естествено) и неспирен поток от врагове (или по точно фрагове) за разсфасоване.

Бързам да уточня - не става дума за продължение на Enclave, единственото общо между двете заглавия ще е енджинът. Дори това не е съвсем точно, защото Knights of the Temple ще разчита на почти изцяло преработена Enclave графична платформа.

Играта ще се развива в Мрачните векове - забавна епоха, в която развратът процъфтява тихомълком под носа на Църквата, а обетът за целомъдрие преди брака елегантно бива заобилкалян „изотзад", за да кулминира в масово сексуално ограмотяване на европейците, преоткрили позабравените, но доста популярни в античността и на изток анални лудории. Сори, такава е истината просто!

За жалост не тази характерна особеност е залегнала в основата на сюжетната линия, и концепцията като цяло, на играта. Авторите са се спрели на друг аспект от психологията по онова време, а именно - хората, нежели героите, не са се замисляли много-много преди да размахат меча и да разфасоват всичко, което мърда в полезрението им; един вид „накълцай ги на дребно - Господ ще отдели своите си парчета".

Основната действаща фигура ще бъде Paul de Raque - Рицар на Храма. Задачата му е да спре някаква мъглява конспирация на Лошите типове (с голямо „Л" защото са много!), които начело с все още неидентифициран Епископ-гадняр планират да отворят Адските порти и да пуснат (оффф, за кой ли път) Демонските орди да вилеят, грабят, рушат и блудстват до насита (апропо, замислете се върху незначителния факт, че жените отново вадят късмет в една такава ситуация, защото за тях пак остава кефа, докато за мъжете - само умирането).

В контекста на току-що казаното може би ще ви е любопитно да узнаете, че планът на Злите Демонски Съзнания всъщност включва отвличането и респективно „злоупотребата" с Невинна Девица в името на тъмните им цели.

Е, да - историята наистина не е особено впечатляваща, но все пак - да не ставаме максималисти, забога - става дума за фентъзи hack'n'slash екшън - нали не сте очаквали нещо с размаха на „Дързост и красота"?!

Геймплеят очевидно ще бъде а-ла Enclave - смесица между Eternal Darkness и Legacy of Kain. Съпоставяйки това с впечатленията си от предишната екшън визия на Starbreeze, мисля, че имам достатъчно основания да се чувствам окрилен от трепетна надежда. Хъмм - явно на стари години се пристрастявам към праволинейни, простички игри с много екшън, кръв и голи девици. А се подигравах на колегата Фрийман за същото - мале, мале *(е, не, колега на мен вече са ми достатъчни само екшъна и кръвта, има още да ми гълтате, ъъъ... таковата - прахта - бел. упоменатия).*

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL

Нашето момче-рицарче ще разполага с богат хирургически инструментариум - над 22 различни типа оръжия, все в хладния диапазон - брадви, мечове, алебарди, саби, боздугани, бойни чукове.

Владеенето на оръжията ще бъде разделено на няколко степени, а на върха на тази пирамида ще имате достъп до известно количество магически умения.

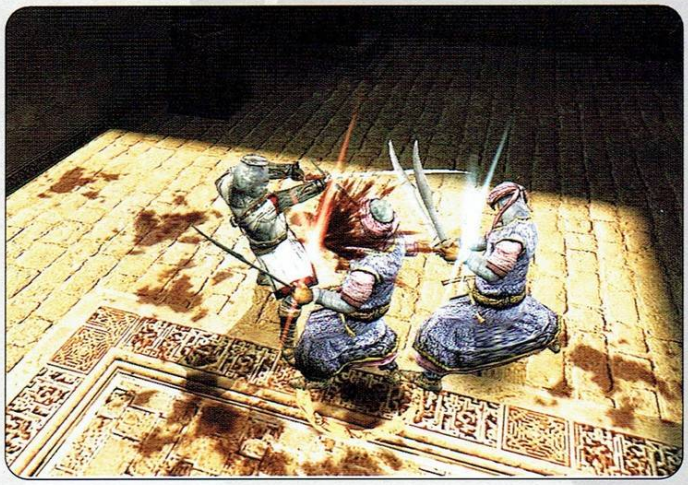
Системата за управление ще е доволно елементарна - яко набиране на двата бутона на мишката (респ. на геймпада), известно количество вдъхновяващи завършващи движения (ееех, къде го хрущенето на забиващия се Рийвър в плътта на поредния сарафан и триумфиращия рев на Каин - „Vae victus!").

А има и още добри новинки в чувала на Starbreeze - едно от нещата, които на мен не ми допаднаха в Enclave, беше изборът само на две бойни системи - или комбинация от щит с оръжие (меч, брадва, боздуган) или двуръчно оръжие. А аз, видите ли мили мои приятели, винаги съм си падал по боя с две оръжия - по едно във всяка ръка. Е, в Knight of the Temple Starbreeze са коригирали този недостатък.

Но чакайте, идат още добри вести! В едно интервю Henrik Larsson (един от основните идейни двигатели на „Knights of the Temple" проекта) казва следното: *„Пичовете които се занимават с ефектите, са малко чалнати на тема кръв в момента. Доста кръв сме добавили в играта, да не говорим за неща като обезглавявания..."*, след което копелето се разхилило, ах Бог да го благослови! След тази реплика се просълзих от умиление, мамамустара!

И въпреки признанието на човека, че няма как да се избегне моментът с Т-рейтинга, все пак нещата ще са решени с бутон за изключване на кръвта и насилието, а не с разни недъгави компромиси и играта ще излезе с 18+ рейтинг! Какво щастие!

За графичната система няма много инфо, но вече споменах - преработен основно Enclave еднжин, което си е достатъчна реклама. (Хвърли едно око на шотовете, ще ти увисне чането - поне на мен ми; *докато ти увисва само чането няма за какво толкова да се притесняваш, а и аз покрай тебе, че тя колежката дето е при Фрийман, съвсем се амортизира вече от прекомерна употреба - бел. „шведската помпичка")*.



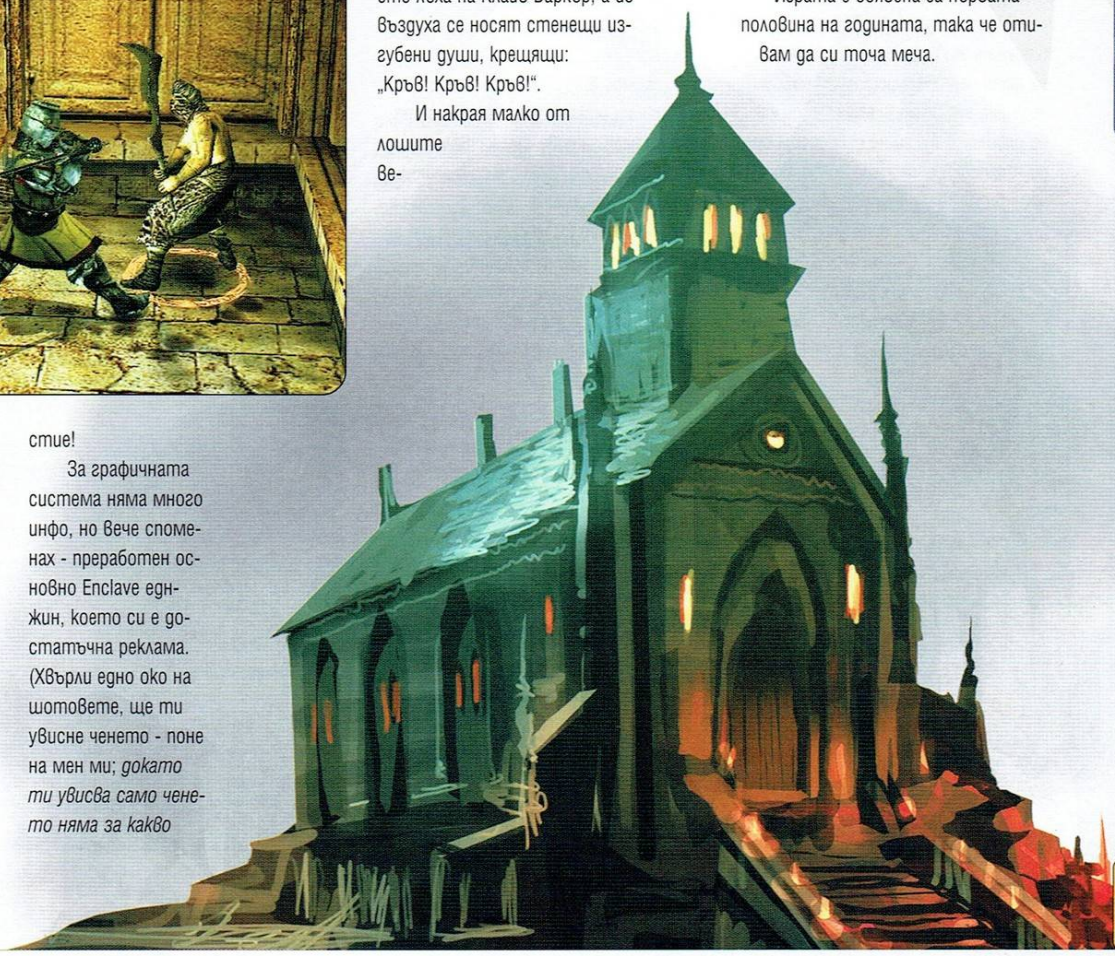
Starbreeze гледат безкрайно сериозно и на момента с движенията на персонажите. Шведите са стигнали дотам, че за целта са наели част от екипа, работил по Matrix: Revolutions! Моушън кепчъринГът ще е на фантастично ниво - говорим си за над 160 движения, върху които ще се базира цялата система за раздвижване на персонажите.

Покрай другото, цял един екип се грижи за мизансцена на екшъна - с любов и внимание към левъл дизайна, Starbreeze са се заели да впечатлят до спиране на дъха почитателите си. Особено колоритно изглежда Адското ниво, където атмосферата просто лъха на Клайв Баркър, а из въздуха се носят стенещи изгубени души, крещящи: „Кръв! Кръв! Кръв!".

И накрая малко от лошите вести - то без тях няма как. Първата версия на играта ще е (както е традиция напоследък, да им го начукам на конзоладжиите!) за Playstation 2. Следва версията за X-Box и чак тогава ще ѝ се радваме и ние - бедните и нещастни PC юзъри. Е, утешителното е, че след нас са Gamecube притежателите *(колега, никога не е утешително, когато има някой зад вас, особено ако сте в обществената баня и току що сте си изпуснал сапунчето - бел. теляка)*! Няма да има мултиплейър, което колебаейки се къде да го сложа *(абе просто го сложете, колега, ако се чуе неприятно изненадан писък, значи не сте го сложили където трябва, но да не ви пука - бел. „първопроходника")*, го съобщавам в графата с негативните.

И това комай бе всичко известно засега.

Играта е обявена за първата половина на годината, така че отивам да си точа меча.



GROUND CONTROL 2

Автор: Fall-From-Grace

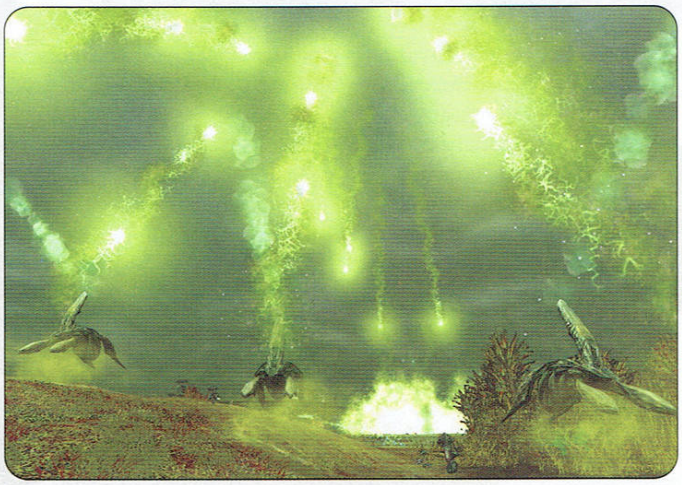
За добро или лошо се налага да започна отново до болка познатата и безкрайно предъвквана тема за добрите игри, които така и не получават заслужена популярност и съответно комерсиален успех. Честно казано, мен лично изобщо не ми дреме, че Пешо от Трапоклово не харесва някое заглавие, защото е прост като мотика - негов си е проблемът. Единственото наистина злощастно следствие от ширещия се комерсиализъм в гейм индустрията е, че наистина хубавите, иновативни и очевидно непродаваеми идеи биват изоставени за сметка на конвейрното производство на полуфабрикати.

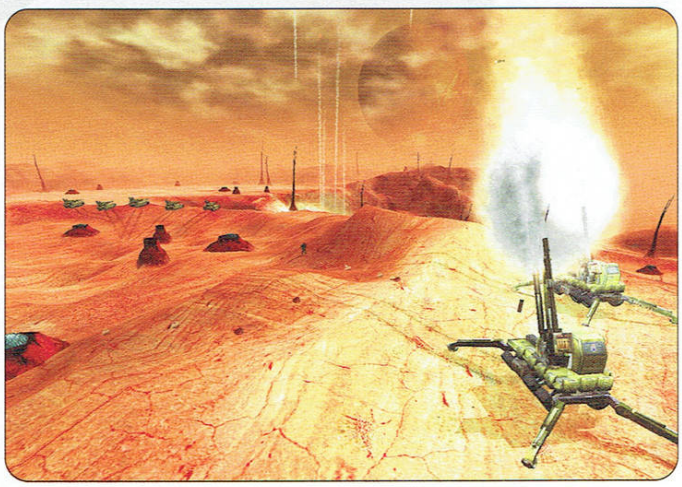
За щастие дългоочакваното продължение на първата наистина добра 3D стратегия се задава с пълна сила. Става въпрос за Ground Control 2: Operation Exodus, която се очертава да бъде нещо забележително. Може би си спомняте първия Ground Control, който излезе преди няколко години и беше по-скоро тактическа игра. В нея липсваха стандартните елементи на стратегиите, които повече или по-малко следват схемата „събери ресурси, построй база, изкърти врага". Вместо това играчът разполагаше с определени войски, които трябваше да му стигнат за цялата мисия. Хубавото на тази игра бяха редицата нововъведения, за които всеки се чуди как по дяволите никой не се е сетил преди - friendly fire, влияние на терена при прицелване и придвижване, реалистичен line of sight и какво ли още не.

От Ground Control 2 се очаква да запази всичките достойнства на оригинала и да въведе куп нови неща, които да обогатят и без това доволно разнообразния геймплей.

Но да започнем по ред - действието в Operation Exodus се развива около 300 години след събитията в оригинала, на разположената в покрайнините на човешките космически владения планета Morningstar Prime. Колонията там е основана от Crayen Corporation и в продължение на много години е била културен, икономически и военен център на сектора и съответно на въоръжените сили на Northern Star Alliance. В момента, в който се включваме в действието обаче, по-голямата част от планетата е потънала в руини поради непрестанните орбитални бомбардировки на някаква новосъздадена земна империя, която се стреми да завладее сектора. Оцелели са само няколко града, скрити под куполни щитове. За да довърши последните остатъци от съпротива, империята започва масирано сухопътно нападение... Играчът поема ролята на капитан Jacob Angelus, който е изпратен в столицата, за да обедини последните остатъци от войските на съюза за последната битка. Попаднал в безизходица, единствената му надежда се крие в една древна легенда...

Както виждате, вие отново сте поставен откъм прецаканата страна, но нали затова сме качвали точки на стратегическите си таланти, в края на краищата. Действието се развива в над 20 мисии, които ще ни отведат на различни места от повърхността на изпепелената планета. От Massive Enterntainment са решили кампанията да е хомогена и

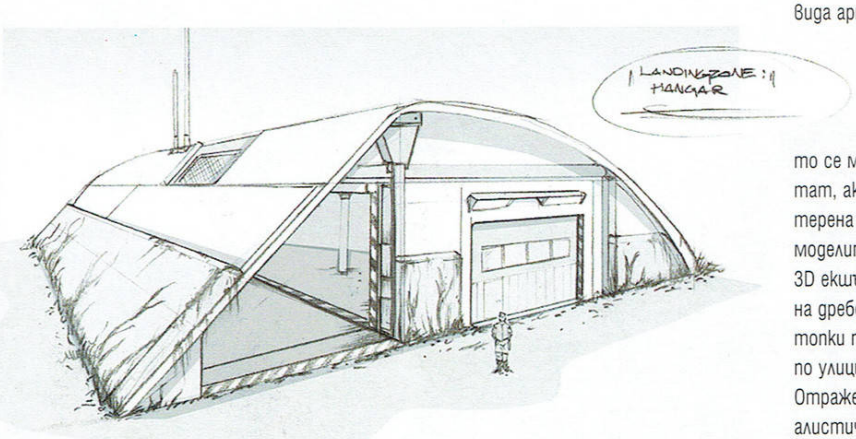




през цялото време да проследява съдбата на добрия капитан - израз на очевиден стремеж към силна и наситена с психологизъм история. Недостатък на това е, че вероятно няма да можете да играете с някоя от другите две налични раси.

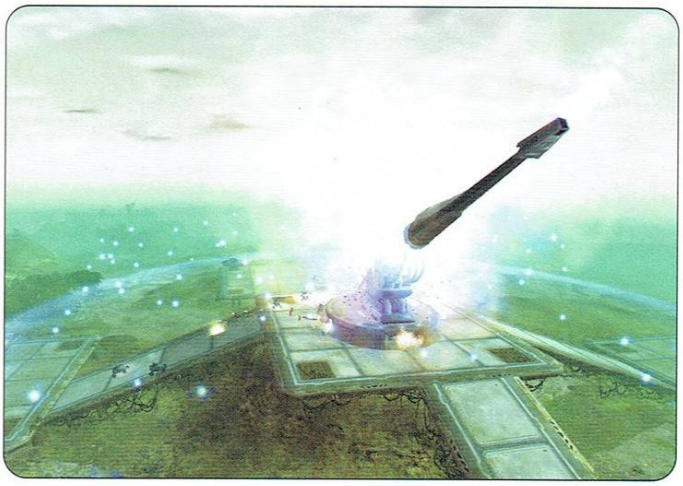
За да можете да изпълните нелеката си задача, ще разполагате с 16 типа единици - пехота, различни по-леки и по-тежки превозни средства, във вид на танкове, няколко вида артилерия, летящи машини и други. Прави впечатление огромното старание, вложено в графичната система, за да изглежда всичко колкото се може по-реалистично. В резултат, ако приближите камерата до терена ще видите, че детайлите по моделите се доближават до тези в 3D екшъните. Обърнато е внимание на дреболии като търкалящите се топки прах и хвърчащите вестници по улиците на разрушените градове. Отраженията в локвите, които реалистично се размиват, когато през тях мине танк, са способни да хвърлят във възторг дори и най-претенциозните естети. На висота са и ефектите, свързани с промяната на времето - вече ще се радваме на красив дъжд, сняг, пясъчни бури, светкавици. Всичко това, освен че радва окото, има и директно влияние върху тактическите ситуации, но за това - по-долу.

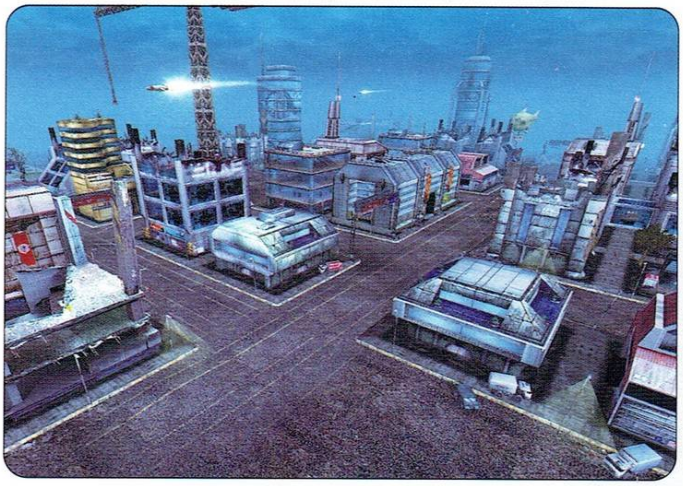
В ядрото си геймплеят остава същият, но се наблюдават и редица сериозни нововъведения. За начало - вече няма да сте сами без надежда за подкрепления, а ще можете да викате на помощ допълнителни войски. Тяхната поява, разбира се, не е съвсем безкористна - ще си ги купувате с така наречените завоевателни точки, които ще получавате за различни военни заслуги или чрез контрола над някой определен район от картата. На всичкото отгоре, за да може да кацне транспортният кораб, ще трябва да му подсигурите и зона за приземяване. Врагът обаче също няма да стои безучастен - ще



получава подкрепления и ще напада позициите ви. А замисленото като брилянтно AI динамично ще оценява ситуацията и ще взема решения дали да продължи някоя атака или да се оттегли и прегрупира. Интересна новост е, че споменатият транспортен кораб вече ще е управляема единица и ще можете да закупувате разнообразни ъпгрейди за корпуса, товарния хангар, оръжията. Всеки ъпгрейд ще е за сметка на друг, така че ще трябва внимателно да преценявате какво точно да купите. Друга новост е, че единиците вече не са групирани в отряди,а могат да бъдат контролирани индивидуално или обединявани във формации. Изкуственият им интелект ще е достатъчно добър за да поддържат съответната формация въпреки особеностите на терена. Благодарение на индивидуалния контрол пък ще можете да наредите на войниците си да заемат някоя стационарна установка (вече и такива има) или пък да окупират сграда. Като цяло броят на тактическите възможности е доста висок.

Което само по себе си е хубаво, тъй като за да победите, ще трябва да изстискате максимума от своите способности. Ще се налага да мислите за изключително реалистичния визуален обхват на единиците си. Многобройните препятствия по терена - логично - предлагат скривалища за враговете. Представете си ситуация, в която заобикаляте сграда с някой войник и виждате танк. Съответно викате подкрепления и нападате стръвно... само за да установите, че не сте отишли достатъчно напред, за да видите още 4 скрити танка. Резултатът е много болка. Единиците, покатерени в сгради, действително ще виждат по-далече, но само в посоката, в която гледат. Същевременно те ще са защитени от атаки и ще представляват сериозна заплаха. По тази причина пехотата ще е по-ефективна в градове, които са смъртоносен капан за военните машини, чувстващи се далеч по уютно на открито. При все, че войниците ще могат да се крият и в гори и блата, откъдето да правят засади. Добре ще е да се съобразявате с потенциални такива, защото ви се дава възможност да определяте дебелината на бронята на танковете в зависимост от посоката, от която очаквате нападение. Освен това някои превозни средства ще имат разпъваема броня, зад която да се крият пехотинците. Недостатък е, че това значително ще забавя движението.





Ще трябва да се съобразявате и с динамичната промяна на метеорологичните условия. Дъждът например, ще влошава точността на стрелбата, вятърът и пясъчните бури ще влошават видимостта, светкавиците могат да повредят по-чувствителната апаратура на някои единици. Снегът значително ще затруднява придвижването и ще дава предимство на верижните (които в по-сухи условия принципно са по-бавни) над колесните превозни средства. Като цяло ще трябва да решавате проблемите, които ви създават климатичните промени бързо и адекватно, за да ги обърнете в своя полза. Стратегии всякакви - от вас зависи доколко добре ще се справите в наземния контрол.

Сериозно внимание е обърнато и на мултиплеъра. Запазена е чудесната опция да се включите към вече протичаща игра, при което ще започнете на отдалечено от действието място, което ще ви даде малко време да се ориентирате. Създателите обещават и цялата кампания да може да бъде изиграна в кооперативна игра. Какво повече ни трябва?

Като цяло, ако всички тези обещания се окажат верни, Ground Control 2 се очаква да бъде великолепно забавление, на което ще се насладим, когато удари рафтовете (и съответно сървърите) по-късно през годината.

производител massive ent. разпространител vivendi дата на излизане 18.06.2004 сайт: www.groundcontrol2.com жанр: стратегия очаквания: големи

I OF THE DRAGON

Автор: Irenicus

О, ново RPG на хоризонта?! Това възбужда моя... хм, интерес. Та, как казваш, че се казва - „I of the Dragon"? Значи дракончета ще трепим? Прекрасно! Аз, разбира се, съм прославен рицар, спечелил с подвизите си половин кралство и сърцето на прекрасната принцеса. Зовът на новите приключения обаче е твърде настойчив, така че е дошло време за...

Прощалното писмо на един рицар до своя покровител:

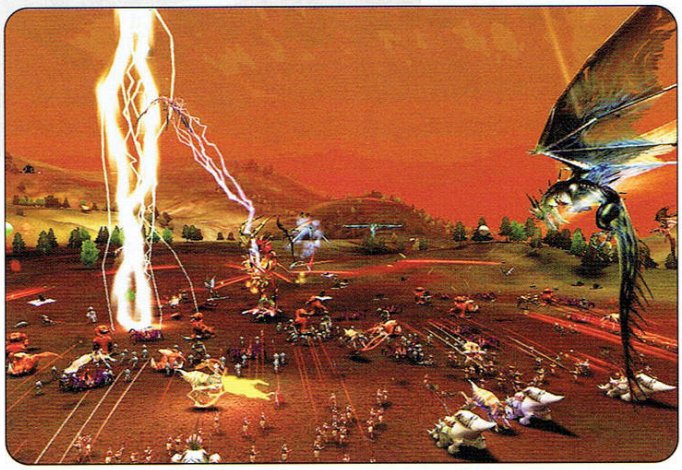
„Знаете ли господарю, като всяко малко дете и аз на времето си мечтаех да съм рицар с голям лъснат меч и здрава ръкохватка на щита, да побеждавам зли чудовища и да спасявам девици от лапите на могъщи дракони, а накрая да се оженя за някоя принцеса и да изживея остатъка от живота си спокойно и щастливо, но хората израстват, а с тях и мечтите им. Не че отплатата от половин кралство, както и сватбата с дъщеря ви са за изхвърляне, но знаете лиц царуването не ме привлича, пък и не си падам по сериозното обвързване и отговорностите, така че мисля да ви откажа щедрите дарове, които аз така или иначе си заслужих и да продължа с подвизите из други спални, така де - земи. А, да - и, Милорд, вашата малка принцеса от години е моята мръсна кучка."

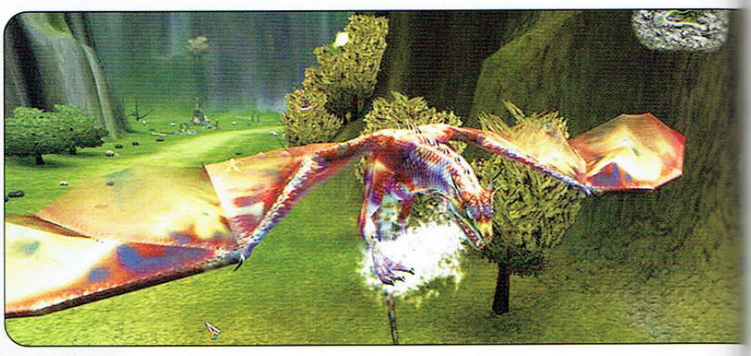
С уважение: Бащата на вашия внук.

Извинявай, не те слушах. Какво каза?... НЯМА ДА СЪМ РИЦАР В ТАЯ ИГРА!? Ще съм Дракон?!... Хм, дочух че в Нимоан търсели герой, чиято душа да вселят в малко дракончe. Как ли бих се чувствал като дракон? Я, да помислим малко...

Мислите на един Дракон:

„През вековете живот, някои от които си спомням по-ясно, а други са се изгубили в мъглите на забравата, съм опустошил хиляди села и съм закусил с не малко девици. Всъщност не съм закусвал никога с девици, гадните селяни винаги се опитват да ми пробутат някоя поругана мома, а тези, които наистина са били непорочни, ами как да ви кажа - и ние драконите си имаме нужди. Малцина знаят, че можем да приемаме човешки облик, та да ви успокоя - девиците поне си отиват от тоя свят ощастливени. Казват, че човек се учи с опита, същото важи и за нас, драконите. През времето на дългото си съществуване научих не един и два трика с... опашката. А и принцесите, както установявам напоследък, стават все по-опитни - четат разни индийски илюстровани книжки. Доставянето на удоволствие, с други думи, се е превърнало в мое второ призвание, след опустошаването и плячкосването на местните кралства разбира се, дори ми се наложи да изкарам няколко курса по йога, за да съм в крак с тенденциите..."





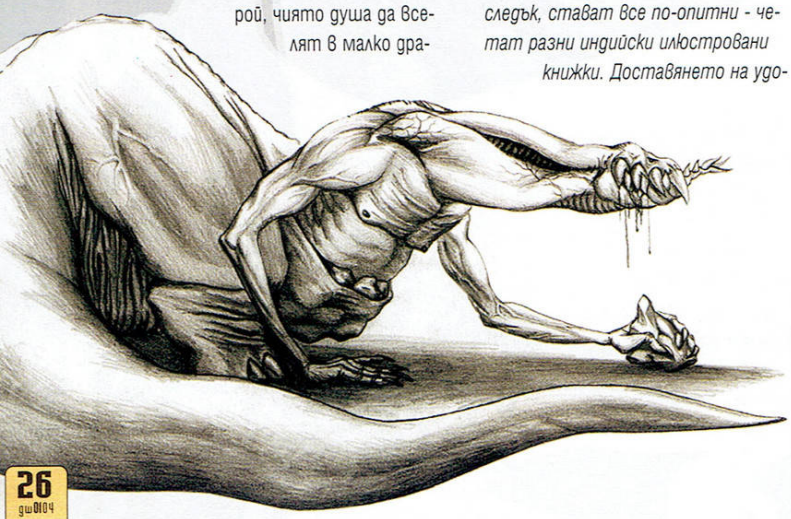
МОЛЯ? Де се е чуло и видяло такова безобразие?! Няма да съм лош дракон? А, не, прекаляваш! Е добре, я дай да видим за какво по дяволите иде реч...

Хм, очертава се сериозна липса на удоволствия. Никакви девици за „тия три неща", никакви села за опожаряване и плячкосване... Въпреки това съм оптимист, вярвам в братушките. Всъщност това разчупване на жанра, което ни предлагат Primal Software, вкарвайки ни в кожата на дракон, ако не за друго, поне говори за нестандартно и иновативно мислене.

Историята е следната. Незнайно как и откъде появили се, по света плъзват ужасни чудовища - убиващи и плячкосващи наред. Изправени пред надвисналата угроза, хората се обръщат към древните пророчества. В едно от се споменава за дракон, който ще дойде да спаси земите и да изкорени източника на злото. Броят на драконите по това време обаче е силно редуциран, за сметка на все по-нарастващия брой пишман-герои драконоборци - предвестници на днешните пожарникари, които издебвали драконите, докато последните блажено похъркували, изсипвали в гърлата им бъчви със сапунена вода и после докато горкото животно се давело, изпускайки мехурчета, го налагали кой с каквото свари. Все пак намерил се един дракон-бебе. Оставало само в него да се всели духът на избраника. Честито, дето се вика.

Първото, което трябва да изберете в началото на играта, е какъв дракон ще бъдете: *войн, магьосник или хибрид между двете*. И това е единственото, което към настоящия момент може да се каже за класовете.

Светът ще е изцяло триизмерен и ще можете да наблюдавате действието както от трето лице, така през учото на дракона, а със скрола на мишката ще зуумвате. Управлението ще е като при симулациите на хеликоптери: камерата ще се върти с мишката, а с клавиатурата ще се движите. Засега стрейф не е предвиден, но се надявам това да се промени, тъй като ще се налага да избягвате противниковите атаки, в това число и тия на някой ваш събрат. Както си му е редът



във всяко RPG, така и тук ще се качват нива. По този начин ще можете да увеличите скоростта си, щетата която нанасяте, маната, здравето, драконовия си дъх и останалите си умения и способности, за които също не се знае много. Колкото до драконовия дъх, за него встрани от екрана има отделен бар - колкото повече задържате бутона на мишката, толкова по-голяма щета ще нанасяте, но пък ще хабите повече мана. Освен огненото дихание, персонажът ви ще има включени в арсенала си множество могъщи магии. Една от тях, например, призовава дъжд от малки огнени топки, много подходящ за разчистване на терена от слаби противници. Вразите ще се появяват периодично на картата, на случаен принцип, и ще защитават по всевъзможен начин кулите и другите сгради, които ще се налага да унищожавате. Освен обикновените гадини, по картите ще са разположени и босове с уникални умения и магии, които - разбира се - ще са съществена част от по-важните куестове.

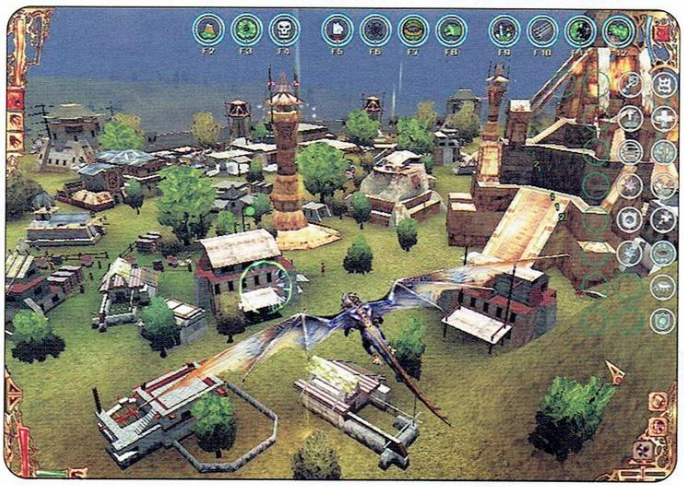
Фактът, че сте дракони съвсем не означава, че сте безсмъртни. Нито пък това, че летите, ви спасява от стрелите, копията или огнените топки и останалите магии, с които ще ви обсипват бойците и магьосниците. Противниците ви постоянно ще се движат, търсейки по-изгодни позиции да ви светят маслото, същото ще се наложи да правите и вие, в това число и често да се издигате или слизате на дадена височина.

Вграденият в интерфейса радар ще ви подсказва кога зад близките дървета има чудовище, приемате информацията на доверие и изпепелявате цялата гора - за по-сигурно. Огладнявате? Това там не е ли малка група орки? Натискате клавиша за обяд и поглъщате жертвата на една хапка.

Графиката е доста приятна, имайки предвид, че играта УЖ щяла да върви на Pentium II 400 MHz, 128 mb RAM и да поддържа резолюция от 1600x1200. Ефектите на магиите изглеждат добре, поне на скрийншоти, а откритият терен - с всичките планински хълмове, плата и каньони - наподобява този в Myth-серията на Bungie. Драконът е детайлно изобразен, раздвижван от голям брой анимации - примерно ще изтегля назад врата си, когато си поема дъх, за да избълва огън, ще реве страховито и ще маха с крила, когато е хванат в близък бой.

Играта ще предложи 20-на мисии, над 60 магии, 40 вида чудовища, 12 уникални терена и стотици подвижни предмети по терена, който ще визуализира деформации и всякакви останали опустошения, които можете да му причините. Обещаното, както обикновено се случва в превютата, звучи примамливо като приказка от 1001 нощ (което и да е издание). Ние вече сме свикнали да оставаме разочаровани и, макар изнесената информация да възбужда надеждите ни за едно изключително приключение, ще си останем с едно на ум.

Защото обещанията на разработчиците са като мокрите сънища. Цяла нощ се вихриш в света на фантазиите, а на сутринта се събуждаш с гол в ръката...



BEYOND DIVINITY

Автор: Duffer

Замислял ли си се приятелю, защо някои игри ти допадат повече от други? Затова, че има някои заглавия, които повсеместно, масово се дефинират като „Ми не ма кефи", а ти се чувстваш като някакъв мутант в страната на Fallout и не смееш да признаеш пристрастията си към въпросната силно заклеймена игра?

Имало ли е момент, *в който си чувствал все едно си* намерил себе си в някое игрално заглавие, момент, в който си се изгубвал целия в необятния свят на играта, разбирал си, че си влюбен и като всеки влюбен човек си бил готов да простиш кажи речи всеки недостатък на любимата си?

Ако си истински играч - сигурно си минавал по този път.

Е, за мен е имало малко такива заглавия. Не повече от 10 за 15 годишната ми практика. Което си е... все пак в реда на нещата. В крайна сметка ужасявам се от перспективата всяко новоизлязло заглавие да е такова - до сега да съм умрял от глад, жажда и любов :)

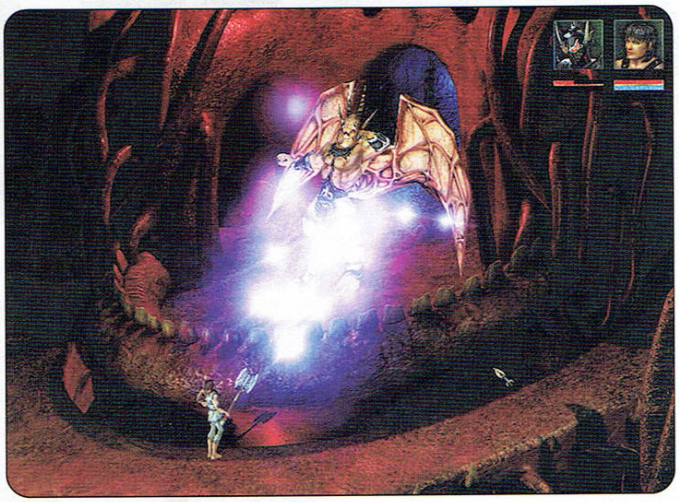
Говоря ти тези неща, защото една от последните такива игри за мен беше Divine Divinity. Помня как четох тогава статията на Alex III и си мислех „Дяволите го взели това момче - можеше да се справи и по-добре!..." (по-късно желанието ми се осъществи защото го взеха в казармата ;))

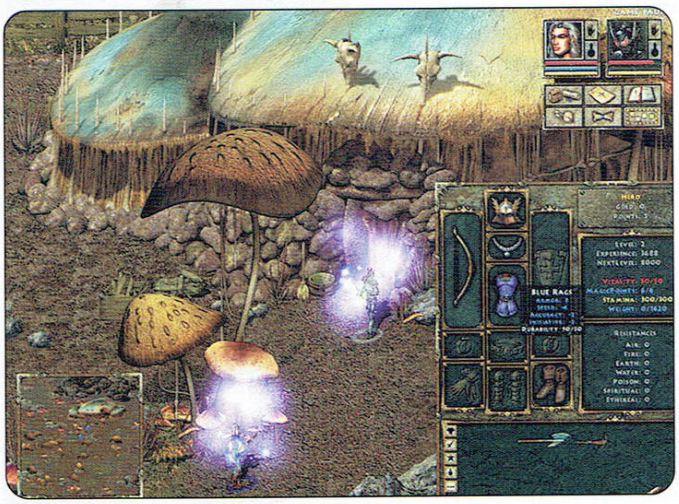
Защото, виждаш ли друже мой, за мен Divine Divinity беше всичко, което търся в една игра - пристрастяваща, забавна, огромна, интересна, питаща и отговаряща. Беше перфектен синтез между любимите ми хардкор ролеви игри, от типа на Baldur's Gate и не чак толкова любимите ми hack'n'slash заглавия като емблематичното Diablo.

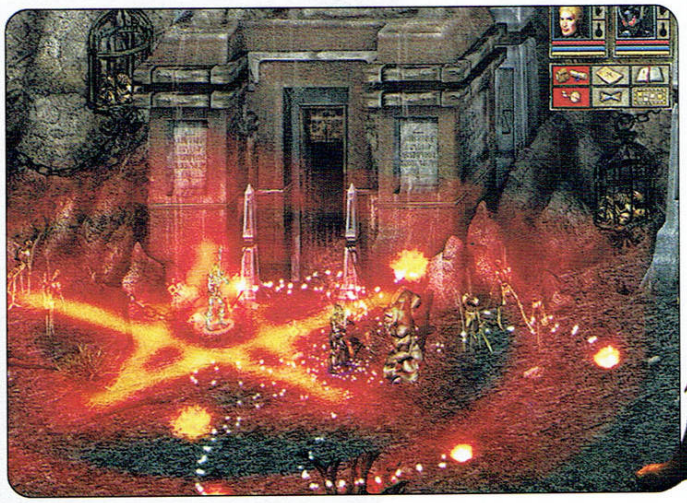
Беше... супер. Така се бях вглъбил, че пропилях цял отпуск само и единствено в игра и да ти кажа откровено - това беше една от онези тежки гейм-сесии, за които никак не съжалявам. Беше готино, но свърши.

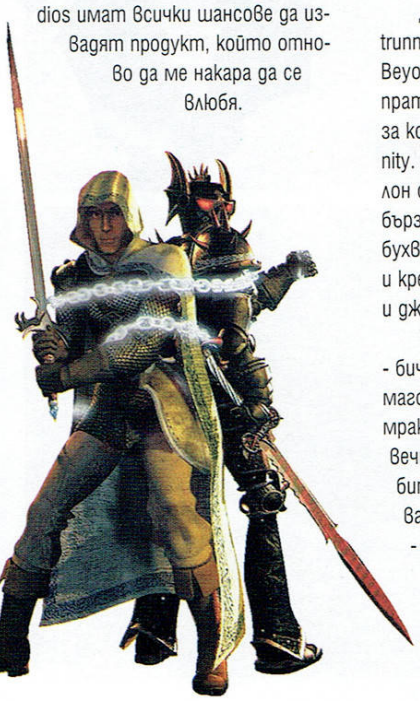
И оттогава чакам ли, чакам....

С голямо задоволство наскоро установих, че май някой сериозно се е заел да ме задоволи найпосле. Муахахаха! Спокс, става дума за нормалната ми, човешка жажда за добре прекарано време с някоя качествена игра, не за нуждите на перверзното ми съзнание. Та, съдейки от изнесената информация и от посещението ми из интернет форумите на играта, пичовете от Larian Studios имат всички шансове да извадят продукт, който отново да ме накара да се влюбя.









До скоро известна като Riftrunner, но вече прекръстена на Beyond Divinity, играта ще ни запрати 20 години след събитията, за които стана дума в Divine Divinity. Съветът, управляващ Ривелон се разпада и силите на мрака бързо създават хаос наоколо. Избухва война между магьосниците и крехкият мир между елфи, хора и джуджета отива по дяволите.

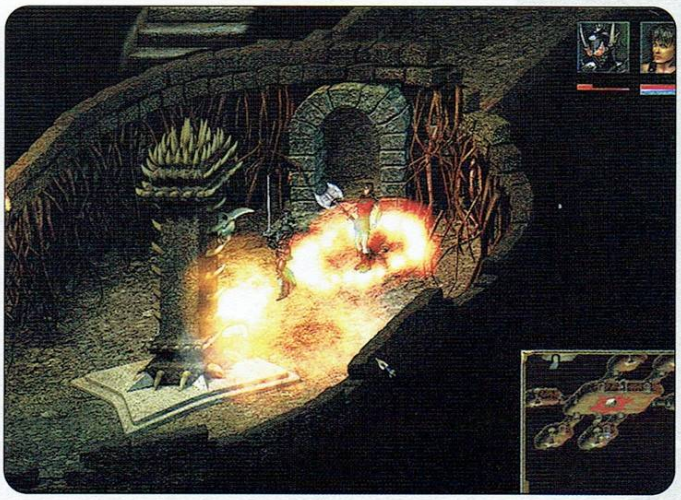
Ти си слуга на Божествените - бич божи за некромансери, зли магове и всякакви създания на мрака - посветил живота си на вечна борба със Злото. При една битка с могъщ некромансер биваш всмукан в Адската вселена - повлечен от демон, където в

душата ти нахлува мрачната есенция на витаещ там Death Knight. Душите ви се сплитат, съдбите ви са свързани до края на вечността... освен ако не намериш начин да преминаваш между Вселените - да станеш Riftrunner! А за да станат нещата още по-забавни, демон-психопат на име Самюъл организира масов лов за нещастния ти геройски задник из цялата Адска вселена. Същевременно някакъв бликащ от магически ентусиазъм некромансер се опитва да те контролира - едно от неудобствата, произтичащи от акта на емиграция в Демонско измерение е, че все някой се опитва да те впримчи да му изпълняваш желания. После пък се натрисаш на някаква странна нова раса, която безцеремонно те връзва за свой Спасител и Месия. На фона на всичко това банда Импове тотално изперквят. Звучи умопомрачително, знам...

Всичко това идва с много битки, тонове куестове за разрешаване, предмети за намиране и нива за качване - съвсем в специфичния Divine Divinity стил - крайно характерен (който е играл оригиналната игра, ще ме разбере).

Beyond Divinity може би остава погрешното впечатление за сиквъл, но всъщност става дума за игра, която само е ситуирана в Divinity-вселената и няма почти нищо общо с оригинала. При все това, доколкото може да се съди по изнесеното в официалния сайт на Larian, Divinity II ще има, но за сега не става дума кога и как, затова да се съсредоточим върху актуалните неща.

Играта ще използва същата 2D графична платформа, която движеше и Divine Divinity, но с доста подобрения. На първо място персонажът ти ще е изцяло 3D, което ще позволява почти напълно да се променя външния му вид - коса, дрехи, цвят на кожата, форма на тялото, промяна на изгледа при смяна на екипировката и прочее благини. Умножи това поне по 3, защото героят ти вече няма да броди сам по земите на Ривелон и ще можеш да управляваш парти до 3 персонажа.



За съжаление фоновете на картите си остават двуизмерни и предварително рендерирани. За сметка на това, системата от специални ефекти е освежена - сега вече ще се подържат и част от DirectX 9 ефектите, както и по-високи резолюции.

Енджинът ще позволява детайлен зуум, а репликите на всички персонажи в играта ще бъдат озвучени - забравете безкрайните диалогови свитъци (скролове).

Системата за развитие на персонажа е основно преработена - явно Larian поглеждат все повече в посока на класическите ролеви игри, леко загърбвайки опростения hack'n'slash модел.

Промени ще има и в системата за репутация. Може би си спомняш, че в предната част такава имаше и това май беше единственото, което можеше да се каже за нея - реалната ѝ полза клонеше към нула. Сега вече Larian са твърдо решени да обвържат репутацията на персонажа с геймплея и отражението ѝ да е осезаемо.

Подобрен е балансът на предметите, магиите и търговската система. Добавени са нови уникални и редки предмети.

Покрай другото е добавена и система за случайно генериране в реално време на карти, подземия и куестове (Battlefield), което коригира един от основните недостатъци на първата игра, а именно - ниската степен на преиграваемост.

Засега играта е нарочена да удари пазара някъде през първата половина на годината и, ако се вярва на сайта на Larian, няма причини да се забави, така че отивам да точа и другия меч.

Хмм, май ще трябва да си увелича арсенала, мамка му...

производител larian studios разпространител cdv дата на излизане пролет 2004 сайт: www.groundcontrol2.com жанр: RPG очаквания: големи

BLOODRAYNE 2

АвторИ: Un-mEd

Концепции, толкова добри, колкото лежащата в основата на първата Blood Rayne, не се появяват в наситената с мачизъм и супер-герои *гейм* индустрия всеки ден. Ако играта включва облечена в латекс полу-вампирка, разхождаща се с остриета на ръцете и притежаваща умения в източните бойни (и други) изкуства, от които всеки нинджа би си гризнал топките, то бройте ни към заклетите зарибени. Имам предвид хетеро-сексуалната част от редакционния екип (всъщност, като се замисля, може и би-сексуалните да се включат.. само добавете и комплект белезници). Докато първата част може би не беше точно това, което феновете очакваха, разработчиците от Terminal Reality са се заканили с втората част да поправят нещата и да ни оставят със зяпнали усти да точим лиги и да искаме още…и още… и *още*. А като имаме предвид, че паралелно с играта се прави филм по този франчайз, за главната роля в който се спрягат имена като Мила Йовович („Заразно Зло", „Петият елемент") и Дженифър Гарнър („Daredevil"), който ще се снима нейде из Източна Европа и ще се явява прикуъл на първата игра, просто нямаше начин BloodRayne 2 да не се появи на наша корица.

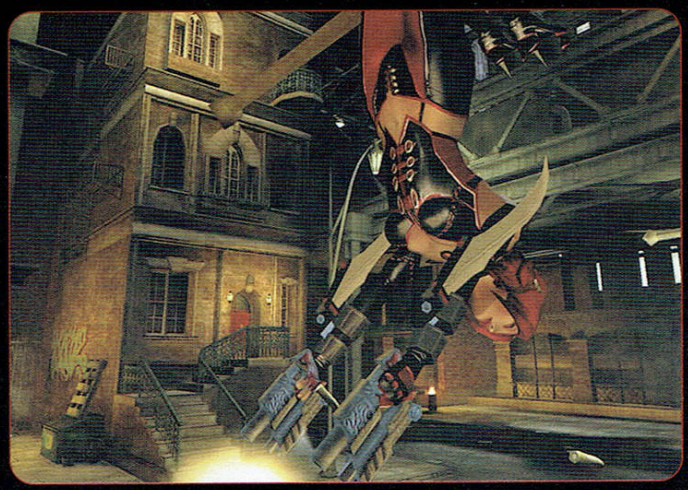
Продължението започва с гала-вечеря в голямо имение в наши дни, на която Rayne присъства, демонстрирайки ни новите си дрешки (бихме предпочели демонстрация на липсата им, както и употребата на някои пластмасови изделия от нейна страна, но както и да е...) – във втората част тя ще има няколко различни костюма, с които ще разнообразява сексапилния си стегнат задник пред очите, готови да изпуснат някоя друга сълза във всеки един момент (за съжаление играта ще изисква от вас да използвате и двете си ръце, тъй че не планирайте извънредни занимания на дясната). Оттам следва кратка ретроспективна сцена, която всъщност прави връзката между оригиналната история и тази на продължението, като доста добре илюстрира желанието на разработчиците този път да създадат една интригуваща сюжетна линия, която да ни държи приковани към монитора (по мое мнение това може да се постигне и с повечко голи сцени, ама айде...).

Всички си спомняме как в първата част Rayne уж трябваше да намери баща си, а в крайна сметка обиколи Долно Путкино, Хуйево и Пичковци и нищо не намери. Е, изненада - историята на втората част ще се върти отново около близък роднина на Rayne по бащина линия, горд собственик на МПС (Мъжка Полова Система) – демек баща ѝ Kagan, за когото се отвори приказка в края на първата част на играта. Пичът си е жив и здрав и си е поиграл да събере подобните на Rayne полу-вампири в не-малка армия, имаща една единствена цел – власт на вампирите над хората. Един вид – ловният сезон за хора е открит, грабвайте пластмасовите зъби от Зрънчо и да ходим да гризем.

По тази причина в Blood Rayne 2 – ще се сблъсквате с по един от братята или сестрите на Rayne в края на всеки акт и ще получавате ново умение, след като овакантите работното им място.

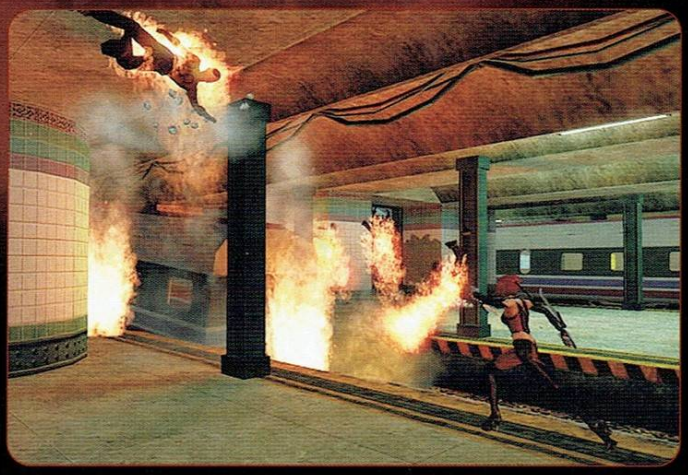
За да направят атмосферата на играта неповторима от Terminal Reality са се постарали да направят невероятни нива. Местата, където ще се развива действието ще се отличават по усещането и заряда, който носят и разбира се начина, по който изглеждат. Говорим за наистина брутален левъл-дизайн – „Действието няма да се развива в някой безименен град, то ще се развива в града на Rayne", споделят от лагера на производителите. А всъщност какъв град е това... Разделен на различни зони, той включва места като Wetworks factory, например. и обърнатата кула, водеща натам. А кулата не е нищо друго освен една дълга и тежка бос-битка, по време на която Rayne непрекъснато се плъзга надолу по спираловидните перила, биейки се непрекъснато. Wetworks factory е мрачно, подтискащо място, където ще срещнете генетично променени хора, създадени с една единствена цел – от тях да се събира кръвта, необходима на стремящите се към световно господство полу-вампири.

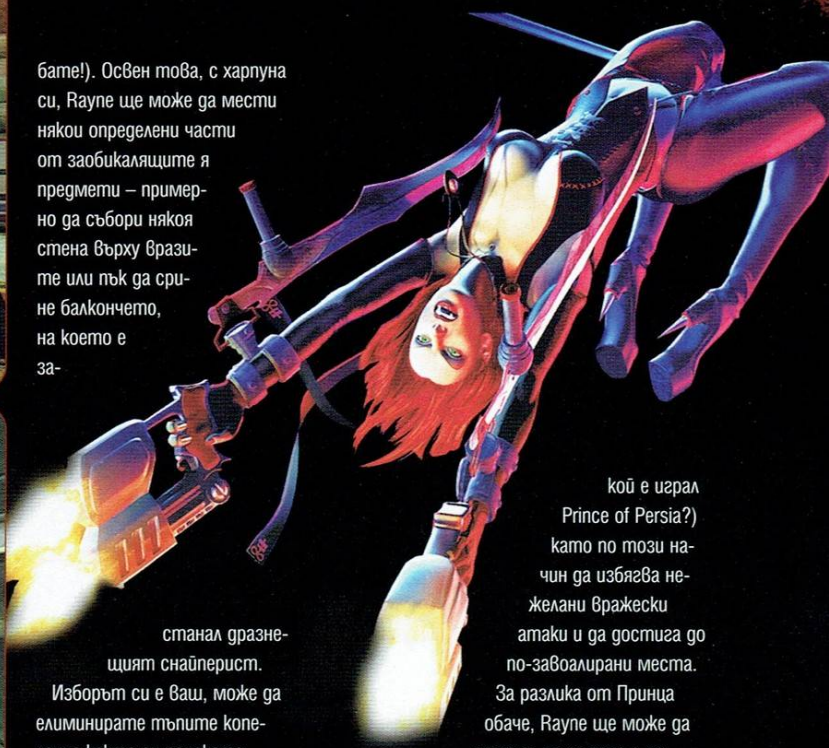
За да може да отговори на изискванията и плановете на пичовете от Terminal Reality, техният Infernal Engine е претърпял редица промени и ъпгрейди. Добавен е light bloom – ефект, който прави светлинните източници много по-реалистично изглеждащи. Бройката полигони, както по героите, така и по заобикалящите ви местности, също е нарастнала чувствително.



След като вече станахме свидетели на качествата на физичния енджин Havok, а и като имаме предвид че през 2004 игра без качествена физика просто няма да успее да се наложи пазарно е логично да предположим, че BloodRayne 2 също ще предложи тази екстра на геймърите. В крайна сметка за чий хуй ни е цялата детайлност, ако играчът не може да потроши предметите или обектите,

производител: terminal reality разпространител: vivendi сайт: bloodrayne2.com жанр: екшън от трето лице очаквания: много големи





който дизайнерите са си играли да направят по-детайлни, бе мамка му? Именно по тази причина подскачаме от радост при идеята, че много голяма част от машините и предметите в Blood Rayne 2 ще могат да бъдат разрушавани, а като плюс към това занимание идват някои от чудесните визуални ефекти, които програмистите ще включат в новото заглавие. Например, стъклото динамично ще се пропуква от точката, в която е простреляно/ударено и след това ефектно ще се срива по пода. Дрехите (както и разните там завеси, флагове, пашки и пишки, създадени по нано-технологията и прочее изделия на текстилната промишленост) няма просто да са раздвижени, ами ще могат да бъдат разрязвани, разкъсвани, прострелвани и изобщо деформирани по какъвто и да е начин (ейййй, BloodRayne гола, бате!). Освен това, с харпуна си, Rayne ще може да мести някои определени части от заобикалящите я предмети – примерно да събори някоя стена върху вразите или пък да срине балкончето, на което е станал дразнещият снайперист. Изборът си е ваш, може да елиминирате тъпите копеленца както си поискате.

И като заговорихме за тъпи копеленца е хубаво да споменем че основният фокус в Blood Rayne 2, разбира се, ще пада върху битките с тях. Това, което програмистите се опитват да направят, е да дадат на играча повече контрол върху това какво точно прави Rayne, кога го прави и защо го прави. За постигането на тази цел ще послужат доста нововъведения, като например пренаредени контроли, бойна система с комбота, подобна на тази от Tekken и използването на хоризонтални и вертикални пилони, по които Rayne може да се катери (а сега де, кой е играл Prince of Persia?) като по този начин да избягва нежелани вражески атаки и да достига до по-завоалирани места. За разлика от Принца обаче, Rayne ще може да стреля, да се сече с остриетата, да раздава шутове и каквото още се сетите докато е гушнала пилона по един особено еротичен начин (само поп-фолк мотив липсва и ще имаме идилия!).

Комботата ще са зверски, като броят на съставляващите ги движения ще надхвърля 40, което си е болшоя от където и да го погледнеш. Та, както може и сами да се досетите, сериите определено ще придадат един коренно различен облик на бойната система в играта. Тотално преработените контроли пък ще осигуряват на играчите лесен достъп

BloodRayne на живо

Никола Улиян, професионален модел

до всички тези нови благинки, без да им се налага да се чудят кое как се прави. Един вид – интуитивно ще се научаваме как точно стават нещата... Що ли пак със секс са ми аналогиите? Начинът, по който Rayne ще ги прави всичките тези нови неща (за битките и движението ми е думата, не за секса) определено обещава да е вдигащ адреналина – ще можете да навръзвате една поредица движения (разбирай комбо, наистина не говоря за секса) с друга, като обещанията са това да става плавно и без насечеността, на която бяхме свидетели в първата игра. Пример – няма да ви е проблем, докато се плъзгате по някое перило, да стреляте по тъпаците, опитващи се да ви оказват съпротива, след това да отскочите в *Tony Hawk style* в последната секунда, да се метнете на врата на някой нещастник, да го обезглавите в *Women style* и да се приземите леко, преди още тялото му да е докоснало земята в... ъъъ... *Bira s kartofi style*.

Абе ти що не внимаваш в статията, всъщност?! Стига си зяпал шотовете! К'ви са тея коментари „ебати пичката", „мале тая кво ще я напрая, ако ми падне" и т.н.? Една жена не е само бедра, устни и гърди, тя е много повече. С една жена можеш да си гово... абе, я си зяпайте... И се постарайте да разпределите напрежението по цялата дължина на ръката, за да не ви се уморява китката. Говорейки за външния вид на Rayne, няма начин да не се съгласим, че девойката изглежда брутално. От Terminal определено са се поизпотили над нея... но като се замислим и ние бихме го направили. Че и за други девойки с такава пищна гръд. Но нека се опитаме да говорим по темата, че ако продължаваме така до края на статията току виж ни станало хубаво и сме се разплакали.

Начинът, по който светлината се отразява върху латексовите дрехи на Rayne, ще се изчислява в реално време, в зависимост от разположението на светлините източници. И това ако не е внимание към детайла, не знам кое е... Забършете малко лигите и не забравяйте, че шотовете, колкото и добре да изглеждат, не могат да покажат най-хубавото – движението и анимациите. Това си е като да си вадиш изводи за порнофилм по обложката на кутията, ебати. Всяко едно движение, което Rayne ще прави е резултат от комбинираното ползване на моушън-кепчъринг и майсторски изпипани на ръка анимации.

Тук е добре да споменем че на движенията, свързани с процеса *хранене* при Rayne е обърнато особенно внимание. Производителите споделят, че главната героиня ще завършва вечерята си по много различни начини, наречени fatality moves. При едно от тези движения, например, Райна ще съсича жертвата си на две през главата до слабините като по този начин ще добива още повече точки в нейния Blood Rage Meter *[а нещастникът очевидно ще добива две пишки с еквивалентна дължина, но малко потънички; в определени математически среди това явление е известно като „двучлен" – бел. Snake]*.

Друга новост, свързана с баталния момент от играта, е новият режим за автоматично следене на противника. Според пичовете от Terminal, той изцяло променя битките. Когато не следите конкретен индивид можете да удряте по повече от един враг, но по този начин ще нанасяте и по-малко щети. Идеята всъщност е, че в Blood Rayne 2 ще има два вида битки – едните са по-стандартните, чрез които опразвате дадено помещение от „ходещите аптечки", а другите са повече единсрещу-един ориентирани. И тук не става въпрос за битките с босовете, а по скоро за по-трудните противници, като например подобните на Rayne полу-вампири и техните подопечни.

Освен брутална бойна система и добра визия, всеки екшън герой/героиня си има нужда и от някакви типични за него екстри. За Rayne те са нейният харпун, различните режими на виждане и начинът ѝ на хранене, които присъстваха и в първата игра *[а ония убави цици де ги забрави?! – бел. Snake]*. В продължението към тях ще са добавени още куп екстри и въпреки че нямаме информация за повечето от тях, ще споделим с вас това, което знаем за по-интересно звучащите: Bloodstorm (кара противниците ви буквално да експлодират), Ghost Feed (дава възможност на Rayne да изпрати нематериална част от себе си до някой далечен противник, от който да се нахрани), Enhanced Blood Rage (месомелачката от BloodRayne 1, но този път още по-мощна и кръвожадна) и едно умение, което засега не е именувано и което определено е най-интригуващото от всички, известни до момента *[Turska Chekia? – бел. Snake]*. С негова помощ ще можете не само да се храните от някой докато той умре, а ако пожелаете, да изсмучете само част от кръвта му, като по този начин го подчините на вашата волята и си създавате временен съюзник *[язък... – бел. Snake]*. Определено добра идея, имайки предвид факта, че единственото нещо, по-добро от това да унищожавате противниците е те да се трепят един друг, а вие да седите отстрани, запалили цигарка, докато кротко си пиете биричката...

Ех, какъв фееричен пейзаж, как да не се разплаче човек?

[не мога да пропусна да отбележа начинът, по който настоящата статия попадна в обятията ми. на обичайните насърчавания за груба редакторска намеса този път беше противопоставено шокиращото авторово желание да „бъда нежен в редакциите си". явно слуховете за садо-мазо перверзните вкусове на Рейн са силно преувеличени. както, между другото, и тези, че хората в това издание правят секс със съавтори-

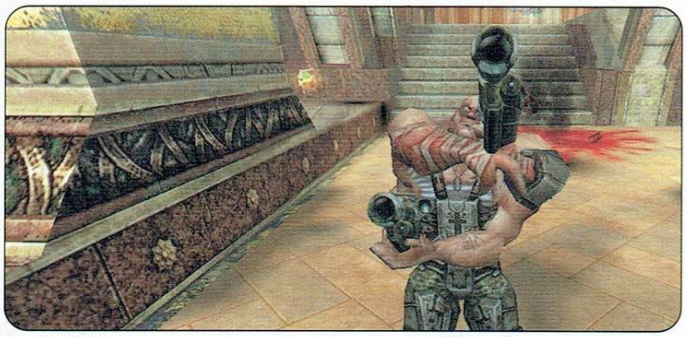
FIRESTARTER

Автор: Freeman

Не бе, не е лоша играта. Просто мен не ме кефи. Както не ме кефят арабите. И виетнамците не ме кефят. Негрите - също. За гърците да не говорим. Чужденците не ме кефят като цяло. Не знам защо точно. Да кажем, че мразя лъщящите като маслини очички на гърците и арабите и оня убийствено подлизурски, мазен начин, по който се усмихваха на мадамите в Студентски град; ненавиждам ръцете им, уж посегнали да докоснат, а всъщност обарващи. Аман вече и от негри, с прословутите им „размери", да не говорим, че намирисват твърде на мускус. Освен това обичам животните, в това число и кучетата, така че няма как да обичам виетнамците, хеле пък лаенето, което при тях минава за говор - явно така подмамват горките животни. Това е то. Ксенофоб съм. Роб съм. Бог съм. Ама в моята си вселена, в която няма място за Unreal клонинги. Щото и Unreal-а не ме кефи. И т'ва, откак брилянтната сингълплеър симфония се превърна в скрибуцаща бутафория от фалцетни мултиплеърни ноти, нахвърляни без ред и причина в една масова, леймърска какафония, заплашваща да се излива върху нас всяка година. Споко бе, кво се вълнуваш? К'во, като си фен на Unreal-а? Аз не съм. Кой пише статията, в края на краищата!? Да бе, статията...

Е, добре, Firestarter.

На принципа на вакуума, напоследък източният блок се е заел яко да бълва продукция. Руснаци, поляци, хървати, чехи, румънци, българи лека-полека се намествят в схемата на световната гейм индустрия. Най-радостното за мен, като част от обитаващите тези географски ширини е, че изпод талантливите ръчички на разработчиците иззад бившата „желязна завеса" бял свят виждат все по-качествени заглавия, част от които смъртоносно конкуренти на уж „ветераните в бранша". Едва ли има сериозен фен на екшъните и читател на GW, който все още да не е чувал за Stalker: Oblivion Lost (впрочем незнайно защо преименувана на идиотското Stalker: The Shadow Of Chernobyl) и да не тръпне в очакване от появата ѝ. Между другото, наскоро ми попадна някаква ранна алфа на играта, в която нямаше какво толкова да се види, че да си струва да ѝ направим един first look, но пък подействия на желанието ми финалната версия да се появи по-скоро на пазара като кило английска сол в задника на уморен бегач на дълги разстояния - малкото, което ми разкри за играта, ме кара да си мисля, че Stalker напълно заслужено е спрягана за безапелационен хит. Защо ти разправям всичко това ли? Ами защото същите тия типове, които разработват бъдещата Сянка на Чернобил (GSC Gameworld) бачкат и Firestarter,

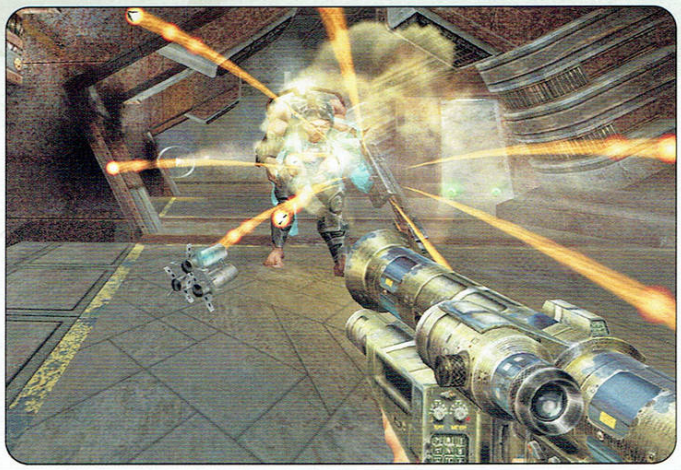


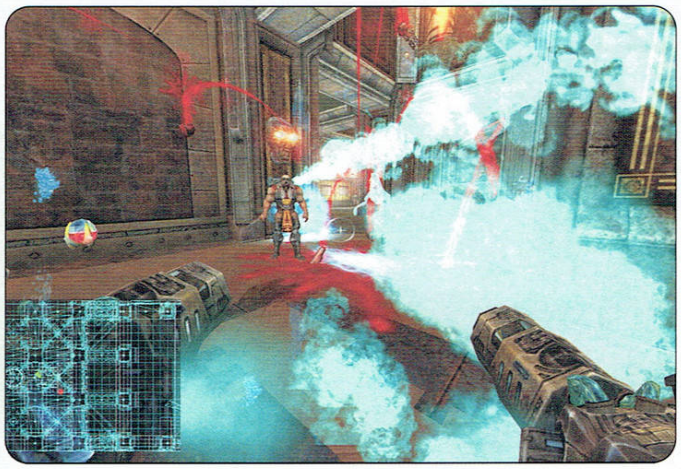
затова. Е, добре, кажи - какво следва да очаква човек, знаейки всичко това? Само не и Firestarter, за бога. Всъщност, ако оставим настрана геймплея, за който ще стане дума след малко, играта наистина впечатлява като техническо изпълнение. Тъй като реално в нея няма нищо, достойно да се нарече фабула, дори не се налага да те лъжа и да отбивам номера осведомявайки те, че с откриващото, иначе доста добре и стилно реализирано - без нито една реплика интро, се изчерпва всичко, което ще ти бъде спуснато като информация за историята, преди играта да те изплюе в началните менюта, а оттам - направо в екшъна. От въпросното ще научиш, че да си почти точно копие на Винсент Касел, пичът от „Доберман" (почти - най-малкото защото сватбата му с Моника Белучи го направи уникален по един доста омразен за останалата част от мъжката половина на човечеството начин) не е достатъчно, за да оцелееш в суровата действителност на виртуалните гладиаторски арени, където смъртта е всичко друго, но не и виртуална.

И така - играта.

Както загатнах - Unreal Tournament клонинг. Биеш се последователно на 16 различни нива (арени), в 5 свята. На разположение ще имаш около 10-15 оръжия, които да употребиш върху 20-на различни вида чудовища (демони, техно-чудовища, симбиоти). Отвъд сухите цифри това означава сравнително забавно, но бързо писващо след няколко арени заглавие, което със сигурност ще изиграеш като си го почнал, но на порции - всеки ден по малко. Съвсем очевадно Firestarter е мултиплейър ориентиран екшън. Фактът, че поддържа до 32-ма играча по LAN, е красноречив. Ще видиш класически режими като deathmatch и кооперативна, но и уникални - игра за чудовища (play for monsters), както и режими на отборна игра с възможност за контрол над чудовища.

Преди да почна да плюя на почивки, искам да отбележа следното - това е един много, много добър мултиплейърен екшън, ако си падаш по по-комерсиалния вид от типа на UT. Признавам, че десетината скромни часа, които успяхме да му отделим с





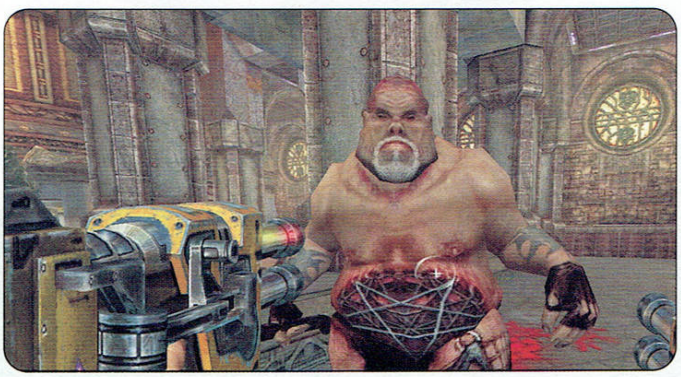
колегите, едва ли са достатъчни за кардинални изводи, но тъй като аз лично подходих към играта без особени очаквания, тя приятно ме изненада, всъщност - изкефи си ме, хайде ще си го призная. Три са основните причини за което:

Нивата. Не, че са нещо невиждано - и Quake, и UT притежават феноменални нива. Нито се отличават с някаква кой знае каква оригиналност. Братушките просто са се пресегнали, взели са каквото са сметнали за нужно от досегашните шутъри и са го вградили в един, като цяло, много добър левъл-дизайн. Вложеното в някои от картите въображение е толкова набиващо се в очи, та чак лепне, но ако го усетиш по пръстите си, заедно с характерен мирис и специфичен вискозитет, да знаеш, че не е от играта, нито пък това, което държиш в ръка, е някакъв нов вид джойстик. Накратко: големи, изградени от няколко свързани помежду си поднива, левъл-комплекси; архитектура - с размах разчупена от етажи, стълби, площадки, телепорти, умно вмъкнати трамплини, открити пространства с платформи и тесни пътеки над космическата бездна; алтернативни пътища до почти всяко едно място по картата. Всичко необходимо за едно яко клане. За жалост достъпните в мултиплейър карти са едва няколко, при това - съвсем не най-добрите.

Оръжията. И пак нищо ново - познати или аналогични на някакви вече познати. Но пък добре пасват на играта - балансирани като скорострелност, далекобойност и ефективност, съобразени със спецификата на левъл-дизайна. Автомат, помпа, картечница, базука - тия си ги знаем. Освен тях има още няколко „футурки", сред които едно много напомнящо за нещо средно между реългъна на Куейка и снайпера на Нереалния 2003; друго пък изстрелва в светкавична последователност многократно рикоширащи заряди и единственото, което трябва да направиш е да стреляш косо в стената на 3-4 метра зад ъгъла и в целия коридор след чупката му ще останат само трупове - сори, че не ги цитирам по имена, но имена трудно помня, а лоудингът на тая игра продължава около 5-6 минути, така че ще си спестя усилията.

Персонажите. Доста смелост се иска да вкараш в „мрежарски" шутър цели 6 различни персонажа. Честно казано ако кажа, че братята руси са или пък не са се справили с балансирането им, ще излъжа. Иска се доста повече от 10 часа игра, за да може да си даде сметка човек. Но е фън. Ако питаш мен, бро, най-добър е *Мутантът*. С две оръжия в ръцете, здрав, носи на бой, регенерира здраве, качва много бързо експириънс (заради умението *Вандализъм*) а тромавостта му изцяло се компенсира от умението *Супер Скок* (подобно на двойния скок в UT), което, развито до последно, 5-то ниво, му позволява едва ли не да „сдъвква" разстоянията в нивата само с няколко скока. Примерно *Полицаят* е доста по-бърз, може да носи много повече броя от *Мутанта*, но не може да регенерира и не може да носи по две оръжия в ръце, освен по-леките автомати и пушки, както не разполага и с неговия скок. Другият персонаж, с който играх и почти веднага зарязах, бе някакъв робот. По някакъв извратен начин ми заприлича на негър, което автоматично го включи в графата „н'ма кефиш, дюд". Интересното е, че освен, че можете да се тупалчите с френдовете с различни персонажи, те могат да бъдат и с различни левъли, развили различни характеристики и скилове, овладели различни специални умения. И тук е мястото да направя завоя към синглъла, като кажа, че както ги виждам аз нещата, разработчиците явно са си правили сметката да ни накарат да играем самостоятелната игра не заради достойнствата ѝ, а за да можем да натренираме персонажа си за мултиплеъра. Синглъла е безобразно скучен. За да му отделиш повече от час-два, трябва да си смазан от скука и нищо друго за правене, или просто да си инат. Неподкрепена от никаква история, играта се превръща в безкрайно повтаряне на едно и също, сменят се само нивата, но тъй като те са предвидени да бъдат арени за мултиплейъра (необяснимо си остава фактът защо тогава не са включени всички в него) и са напълно самостоятелни единици, в крайна сметка те оставят с усещане за огромна липса. Единствено фактът, че в зависимост от това колко добре си се справил и какво е нивото на трудност, получаваш определено количество експириънс, съответно - повишаваш показателите си, напр. бързо презареждане, меко приземяване при падане от високо, разни устойчивости, по-добро боравене с определен клас оръжие и пр., може по някакъв начин да те стимулира. От време на време ти се предоставя и по някое специално умение (повече мощ, булеттайм и т.н). Като казах трудност - тази игра се играе някак на 100%. На 500% обаче думата агония звучи като звън на сребърните камбанки на Дядо Коледа.

В крайна сметка - една много красива игра, с досъчаващ и монотонен, претъпкан с чудовища с мозък колкото аспиринче синглъплейър и наистина купонджийски мултак. Сам прецени...



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

Автор: Alex III

Случка: „Алекс, имаме новия Delta Force, ще го вземеш ли?"

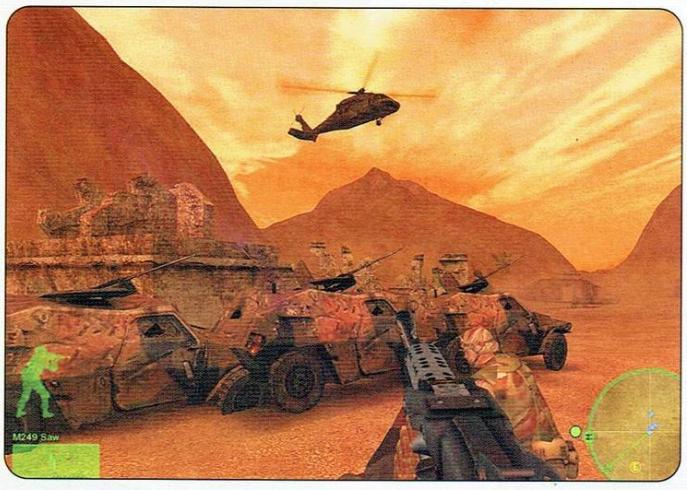
сияйна усмивка по телефона

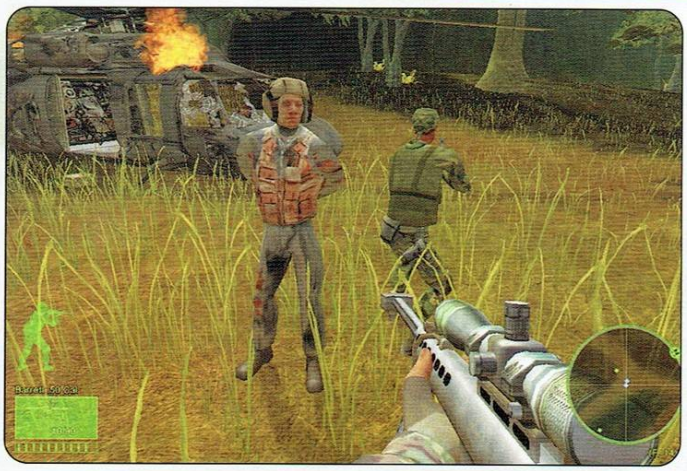
„С удоволствие, аз обичам Delta Force."

Извод: Ентусиазмът е основното средство за прецакване на неподозиращия геймър.

Случка: Team Sabre изисква вече инсталиран Delta Force Black Hawk Down.

Извод: Слава богу, че някои издатели все още имат страх от бога и не се опитват да пробутват недопечените си полуфабрикатни add-oni като самостоятелни заглавия.





Случка: Началото на едната от двете нови кампании - колумбийската джунгла, нощ. Инструкцията - да завладеем вражеска лодка и с нея да се промъкнем до неприятелската база незабелязани. След няколко неуспешни опита (провалили се благодарение на факта, че въпросната лодка се взривява от две попадения на куршуми в борда, а е много трудно човек да избие противниковия екипаж без да улучи и нещо встрани) се товарим и аз щастливо записвам играта на едно от трите щедро отпуснати за мисията места. Промъкването се проваля безапелационно - злите започват да стрелят по лодката (си!) от половин километър. Преди да стигнем до най-близкия кей, се чува изсвистяване на РПГ, експлозия и американската армия остава с едно отделение командоси по-малко. Load game. Отново същото. Load game x 15. Внимателното наблюдение през бинокъла с нощно виждане най-сетне разкрива тъжната истина - между две сгради излиза враг с гранатомет, насочва го и безпогрешно праща снаряда в борда на возилото ни. Времето за реакция е 3 секунди. През тях трябва да застрелям гада - единственият проблем е, че той просто не се вижда в тъмното. Още 15 x Load game, преди да се откажа. Нов план - скачам от лодката и плувам към брега. Естествено, откъм кейовете се чува изстрел на РПГ, експлозия, и оставам единственият оцелял в мисията. Влизам между къщите и на първия ъгъл ме застрелват от тъмнината. Load game x 20, научил съм наизуст всеки враг в селцето и най-сетне успявам да ги избия всичките, само за да открия, че същинската задача все още предстои, в следващото селце. Load game x N, N > 30. Псувам тъпите дизайнери, че точно преди края са сложили тълпа от 20 противници, които просто се появяват под дърветата, а аз отдавна съм си изразходвал трите savegame-а. Накрая изваждам късмет и на магия стигам докрая. Чудя се струвало ли си е да си изхабя вечерта за една мисия.

Извод: Ritual Entertainment не са кои да е, но този път просто не мога да ги позная. Кой идиот е изобретил концепцията за кръстоска между оригиналния Delta Force, където стратегическото придвижване е основната част на играта, и простия екшън на Black Hawk Down? Резултатът е едно трудно игруемо заглавие, където човек трябва просто да знае къде какво го чака, за да може да реагира на него *предварително*. Хей, ти екстрасенс ли си?

Случка: Излизам иззад поредния ъгъл и заварвам широката усмивка на жизнерадостен картечар. Преди да успея да натисна спусъка умирам.

Извод: Човек трябва много внимателно да следи картата. Картечните глезда и доста по-смъртоносните стационарни гранатомети са отбелязани там. Вече е ясно и защо злите не реагират на странично надникване иззад стена или ъгъл - иначе просто щяха да са безсмъртни. Вместо това сега са тъпи, глухи и слепи и (на теория) ако внимавате в картата, ще ги убивате безнаказано.

Случка: Излизам иззад поредния ъгъл, чува се характерното свистене на гранатомет и умирам.

Извод: А гранатометчиците къде ги пише, та човек да не умира на всеки кръстопът по три пъти, преди да се научи накъде точно да стреля иззад ъгъла? Щото на картата ги няма...

Случка: За пръв път ми дават снайпер - естествено, няма да пропусна да си поиграя на господ с него. Взимам го само за да установя, че цялата мисия се развива по дъното на много дълга, тясна и криволичеща долина сред джунглата. Как, по дяволите, да стрелям със снайпер от дъното на обрасла с шубрак дупка? Качвам се нависоко, прицелвам се в открилите се като на длан врагове и мисията свършва. „Добър опит, копеле" - съвсем ясно си представям интонацията и злобната

усмивка по лицето на левъл-дизайнера, докато е пишел текста, който ми съобщава, че съм се отклонил от планирания маршрут и съм обявен за дезертьор.

Извод: Добре, приемам, че ограниченият брой savegame-ове допринася за стратегическото развитие на геймплея. Приемам, че да избиеш 100 терористи наведнъж е нормално за великите американски командоси. По какъв начин обаче е реалистично, или положително за геймплея, или въобще как ще се оправдаят създателите на играта за *този* идиотизъм?

Случка: Същата мисия, малко по-късно. Завземаме вражия лагер, но не намираме главния зъл, заради когото сме дошли. Тук внезапно играта превключва в режим „руска класическа приказка", защото по радиото чувам почти едно към едно инструкцията „иди там, неизвестно къде, и намери онова, неизвестно какво". Започвам да търся и неусетно се отнасям по-натам в долината. Накрая намирам свален американски хеликоптер и един пилот, който казва „Най-сетне, откога ви чакам" и ухква подире ми. „Какъв си ти бе, нямаш никакви комплекси" - питам го аз, докато в размътеното ми от безспирното взиране между листата съзнание бавно се оформя мисълта, че май нещо мисията е бъгясала. За по-сигурно се връщам към началото, и след известно лутане без да искам попадам на онова „неизвестно какво", дето са ми казали да го търся. В този момент скриптът на мисията отново поема управлението, над нас прелита хеликоптер, по радиото се чуват панически крясъци за РПГ-та, как той падал и как трябвало да спасяваме пилота. Гледам летеца до себе си и изведнъж ми просветва.

„Те са сред нас!"

Извод: Абе, пичове, кой трябва да ви учи на програмиране и дизайн на мисии? Как е възможно да изпълнявам задачи, които още не са ми поставени? Как става това раздвояване на хеликоптери и пилоти? Времето ли не ви е стигнало за тестване, или просто така си работите?

Случка: Отново скапаната джунгла. Разбиваме някакъв лагер с дрога и накрая трябва да ни прибере наш конвой. Конвоят, естествено, се забавя. „Чакайте ни там, ние ей-сега идваме", казват идиотите, и въпросът приключва. В този момент от всички страни, като на митинг, започват да излизат тълпи колумбийски терористи. Ние сме десетина души на укрепена позиция с картечници и даже оръдие, но онези са *стотици*. Търчат отвсякъде, с РПГ-та, автомобили и автомати. Падат като капачки на стрелбище, но други заемат местата им. Позицията ни е такава, че няма нито едно място, откъдето да се виждат всички подходи към лагера, затова човек трябва да се мести постоянно. Освен това се оказва, че някъде сред хаоса в един бункер седят купчина заложници, които трябва да пазим. Единственият начин да се стигне до края на мисията е да издържим 10 минути на атаката.

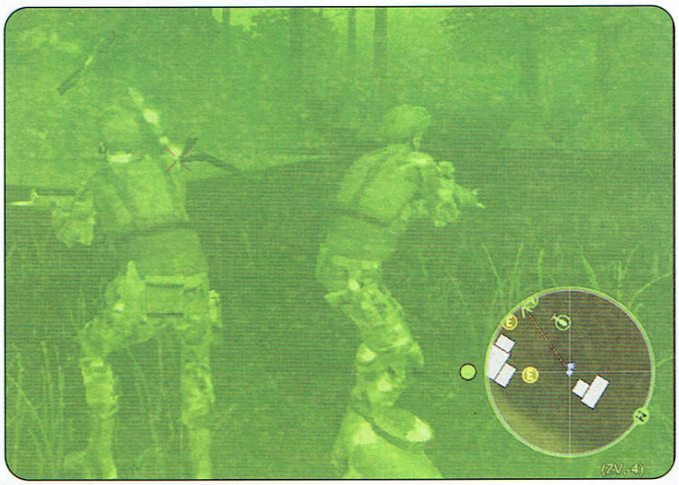
Извод: Може би звучи увлекателна и създаваща атмосфера, но всъщност гореописаната ситуация е една от най-късащите нервите в играта. До този момент човек си е изхабил кажи-речи всичките savegame-ове (понеже според първоначалния план задачата на мисията е изпълнена), а 10 минути са *адски* дълго време, когато става дума за движение сред кръстосан огън на картечници и РПГ-та. През цялото време има поне една посока, която не покривате лично, а това автоматично означава, че там лошите неизбежно пробиват. Най-тъпото е, че просто няма какво да направите. Няма начин да контролирате напълно ситуацията, и ви остава само да се надявате на щастието.

Случка: Поглеждам внимателно иззад ъгъла, но правя стъпка повече, отколкото трябва, и картечарят ме вижда. Псувайки, се скривам бързо обратно. Докато се чудя какво да правя сега, той ме застрелва през стената.

Извод: Тия хора дали са чували за клипинг?

Случка: Някъде на хоризонта на един покрив стои лошковец. Доволен от орловия си взор, вадя снайпера, стрелям, улучвам го и той не умира. Един пълнител по-късно той е още жив, а аз все по-усърдно псувам.

Извод: Ок, връщам си думите обратно. Чували са за клипинг, даже прекалено много, щом стената, до която злият е застанал, успява да го заслони от огъня ми дори когато не се е скрил зад нея.



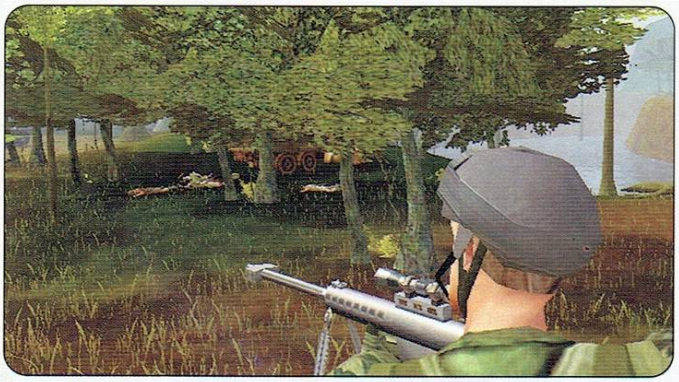
Случка: В близката стаичка явно има враг. Просто ги надушвам тия араби. Всъщност автоматът му стърчи през стената. Хвърлям гранатата вътре и с удовлетворение наблюдавам как пичът минава *през* тухлите и се просва в краката ми мъртъв.

Извод: Не, те *няма как* да са чували за клипинг...

Факт: Независимо дали стреляте с автомат, картечница, снайпер, картечен пистолет или обикновен патлак, винаги убивате с един изстрел (с едно изключение, но за него - след малко). При това, няма значение къде ще улучите целта си - кутрето на левия крак е точно толкова уязвима зона, колкото и средата на челото.

Извод: Сега разбирам защо човек не може да товари повече от 30 патрона за пистолет. Ако можеше, щях да играя само с Colt .45. Той е перфектното оръжие - снайперски точен и безкомпромисно смъртоно-

сен. В една мисия бях взел неавтоматичен снайпер, а накрая се наложи да се качим на някакви камиони и да ги защитаваме докато стигнат до някъде си. От криволичещата, друслива каросерия няма начин да се стреля със снайпер. Извадих колта и пратих дузина картечари и пет-шест бронирани коли в небитието. Да, бронираните коли се взривяват от пистолетните изстрели. Не, нямам представа защо е така.



Факт: Враговете са почти напълно лишени от интелект. 90% от войниците са неспособни даже на придвижване, да не говорим за по-сложни дейности.

Извод: При положение, че умирате от един-два изстрела, а се изправяте срещу десетки противници наведнъж, единственият начин да имате шанс е да си имате работа с идиоти. ИИ на приятелски настроените войници е още по-зле. Те имат предимството да са безумно здрави (поне по стандартите на играта), но да не могат да направят сами *абсолютно нищо*.

Случка: Последният бос на иранската кампания - той не умира от друго, освен от стрелба с поставената до него стационарна картечница. 100 патрона от снайпер, 10-на от шотгън, 4-5 гранати и един сапьорен пакет C4 под краката не му направиха абсолютно никакво впечатление. Идеята е да му хвърлите зашеметяваща граната и докато се гърчи в ъгъла да хванете картечницата и да го застреляте.

Извод: Егати!

Случка: Мисията от горната случка продължава към 30 минути, за които имате право общо на 3 (словом - три) savegame-а. Свършва с въпросния безсмъртен бос, но за да стигнете дотам, трябва да прегазите към 250 трупа. Реалното време на игра е 3-5 часа.

Извод: Най-старият номер на света - увеличаваш трудността до невъзможна, за да раздуеш общото време на геймплея. Прилагат го пълните аматьори и откровено циничните търгаши.

Факт: Новото в играта са двете кампании (5 и 6 мисии за колумбийската и иранската съответно), няколко (принципно еднакви с вече съществуващите) оръжия и някакви мултиплейър карти. Графиката, енджинът и звукът са антика от времето на Comanche 4 и Delta Force 3. Единственият аспект, в който си личи да е хвърлен труд, е озвучаването на репликите от кампанията. От своя страна, то е в най-добрия случай средна работа (без да споменавам мисията, където играете командос от SAS - тия могат да говорят с английски акцент колкото аз владея езика на племето Теке).

Извод: Team Sabre не струва парите за диска, на който е записан.

Diva GEM
Цифров аудио плейър

* MP3 плейър
* FM радио
* СТЕРЕО рекордер
* Четец на SD/MMC

вградена памет 64MB
слот за допълнителна SD/MMC
литиево-йонна батерия

219 лв.

PhotoClip DM334
Цифрова мултимедийна камера
6-in-1

* цифров фотоапарат
* видео камера
* web камера
* MP3 плейър
* Диктофон
* ново! FM радио

размер на снимката **4 мегапиксела**
автофокус и макро
16MB вградена памет + слот за SD/MMC
литиево-йонна батерия

389 лв.

PhotoClip DM425Z
Цифрова мултимедийна камера
5-in-1

* цифров фотоапарат
* видео камера
* web камера
* MP3 плейър
* Диктофон

размер на снимката **5 мегапиксела**
3x оптичен zoom
32MB вградена памет + слот за SD/MMC

479 лв.

Дигитален свят ООД * София, ул. Тинтява 15 * тел: 02 868 95 51
www.daisymm.com
Търсете и в Германос, Технополис, МЕТРО

* цените са с включен ДДС

RC CARS

Автор: bROkO

Все още се чудя как да започна тази статия. Игричката на Creat Studios, RC Cars (или Колички с Дистанционно Управление, накратко КДУ) ме остави с твърде противоречиви впечатления и мисли. Отначало бях готов да си платя билет до Щатите и да изтребя всички, работили по играта. После открих, че част от проблема си е бил в моя телевизор, хванах се сериозно и тогава игрицата започна да ми доставя сериозно удоволствие. Мдаа. Та значи, ще си говорим за един много, ама много аркаден рейсър, донякъде подобен на обичаната от много хора (не и от мен) Re-Volt. Ако трябва да вярвам на изнесената в Нет-а информация, RC Cars е почти пълен порт от плейстейшън играта на същите тия Creat Studios, наречена Smash Cars и пусната през лятото на 2003-та. Не съм играл въпросната, затова нямам мнение по въпроса, но ако сред вас някой вече се е забавлявал със Smash Cars, да не остане неприятно изненадан. При това, както се говори, портването май е доста зле изпълнено. Е, да не си играем на „тука има, тука нема" и да не гадаем повече – аз ще се опитам да ви говоря за това, което видях и не видях в КДУ.

Да започнем с...

Графиката

Постничка по съвременните стандарти. Колите са доста детайни и ъпгрейдите (за тях подробно – след мъничко), които ще правите по тях, имат визуално изражение – лично, че в това отношение е положен труд – но за всичко останало не може да се каже същото. Пистите са готини - доста добре замислени като маршрути, разнообразни и интересни; що се отнася до графичното им пресъздаване обаче – трудно могат да се нарекат красиви. И друго – абе играта просто си мирише на конзола. Онази специфична бледост, измитост на цветовете, липсата на контраст и детайлност, всички тези неща, съпътстващи конзолните портове, са оставили ясния си отпечатък и в КДУ.

Докато сме на тема *писти*, да споделя някои свои наблюдения относно тях. Първо, те са осеяни с неравности и предмети. Неравностите са нещо много подло – малките дистанционно-управляеми колички, особено добре засилени, изхвърчат от тях, катурват се или направо се обръщат по гръб, а в най-лошия случай попадат в някоя дълбока вода - защото трасетата са предимно част от външния интериор или природни пейзажи - и тогава количката се връща директно на последния чекпойнт. Чекпойнтите, от своя страна, не са твърде начесто и това може да означава доста сериозно изоставане зад конкурентите ви, респективно - преиграване на нивото. Дотук добре, но именно благодарение на подобни ситуации в играта се е промъкнал един късащ нервите момент. Първо, само да кажа, че режимите на игра са точно 3 - Quick Race, Championship и Ghost Race. В Championship-а, който по традиция е най-интересният режим в подобни игри, всяка писта след първата изисква определена входна такса за участие, която нараства с всяка следваща писта – миза. Печелейки състезание, печелите и пари, с които да заплатите мизата за следващото си участие. Което ще рече, че когато една по-сериозна грешка, като цопването в дълбокото, ви прати на последната позиция, губите парите. За да се пробвате отново, трябва пак да си платите, ако не успеете няколко пъти и загубите твърде много пари, ще се наложи да преиграваате първата писта, за да натрупате отново някой и друг грош – хем за участия, хем и за ъпгрейди. Последните включват гумите, двигателя и **бустъра** („турбото").

Ghost Race-а е доста забавен – в него джиткаш по една писта за най-добро време, а играта те записва. После се състезаваш срещу самия себе си, като се опитваш да подобриш собственото си време. Напук на очакванията, режимът е фън!

Геймплей

Освен всичко изброено дотук, има и още няколко особености. Колите, с които ще можете да играете докрая, са 3. Започвате с една, която прилича на „монстър трък" и честно казано именно тя е, която най-много ме накефи. Другата е състезателен модел и последната - тромавичко подобие на всъдеход, с шест гуми.

Режимите на трудност са 4. В двете най-ниски играта е преодолима, но особено на последния противниците ме отвяваха като американски хеликоптери – виетнамска колиба. И тук, както е обичайно за подобен род заглавия, ако изостанете, тези пред вас позабавят малко темпото, но като изключим това, врагът се държи адекватно.

По пистите, освен неравности, както посочих по-горе, има и предмети, вариращи от кутийки безалкохолни (или пък бира), плажни топки, кофички за пясък и прочее. Мотаят се дори хора и кучета, че даже и жени (муахаха). Всички те представляват едно допълнително предизвикателство, защото се размотаваат из пистата и като нищо можете да им налетите, при което – съблюдавайки и дори ъпгрейдвайки закона на Нютон – могат да случат две неща. Едното е просто да се забавите, а второто е да получите далеч по-голямо, но също тъй противоположно по сила противодействие, под формата на силен шут, изпращаш ви в жанра на самолетните симулатори.

Играта като нищо може да прерасне дори в екшън, когато попаднете в нивото във военната база, където направо ще се опитват да ви разстрелят, и едва ли не в хорър, когато някой пес се опита да ви изяде. За хората и кучетата говорих досега, жените са кротички, по бански и служат за украса. Имайте едно на

ум, че макар и сблъсъците да забавят, те дават бонус точки. Всяко ниво обаче си има бонус лимит, така че не прекалявайте с блъскането, колкото и по принцип да обичате да го правите с жените. Някои от локациите минават през „истински шосета", с „истински коли", които „истински те блъскат" и отхвърчаш на майната си.

Като цяло геймплеят е приятен, което се обуславя най-вече от интересните писти, играта наистина забавлява и в нея могат да се видят доста интересни хрумвания, като клавиша за подскок например, когато срещнете препятствие, но ако трябва да сравня КДУ с Re-Volt бих казал, че ветеранът е по-забавната игра. Не само заради бонусите, които тук липсват, и които правят Re-Volt еталон за игра тип „прееби другарче", но и заради далеч по-богатите възможности в избор на коли и режими на игра. Не на последно място – Re-Volt е по-красива, по-пъстра, по-весела, в нея има повече настроение и повече оригиналност, в това число и по отношение на пистите.

Иначе и тук атмосфера не липсва. Играта е добре озвучена, саундът е пипнат - количките реват доста добре за КДУ, чайките крякат, вълните шумят, хората викат от болка, когато злобно се забиеш в краката им, кучетата скимтят, жените подвикват. Музичката бе една хубава изненада за мен – можеш да я настроиш да е техно, рок, или пък да се редуват. Техното не е ценно, но пък поп-пънк инструменталчетата адски зареждат с жажда за скорост.

Най-голямото достойнство на

RC Cars всъщност е **мултиплейърът** – там започва големият фън. Изнудих съквартиранта ми да си я инсталира и се почна:

Трябва да се хвърли боклука – „Айде една писта и който загуби ще ходи до казана; трябва да се избърше праха – „Айде първо една писта и който загуби – бърше." После имах възможността да я пробвам с още 4 души и тогава за сетен път се убедих, че когато човек смята да пише за подобно заглавие ултиматив задължително е да го тества в мулти, ако може – с повечко играчи. Аз лично се забавлявах и не съжалявам за 2-та часа, в които се опитвах да докажа на френдовете, че:

Ха на бас
във тоя час,
че сред всички тука нас
един е само страшен ас –
и това, ъфкорс, съм АЗ!

Абе, попилях ги, може и затова толкова ми хареса игричката.

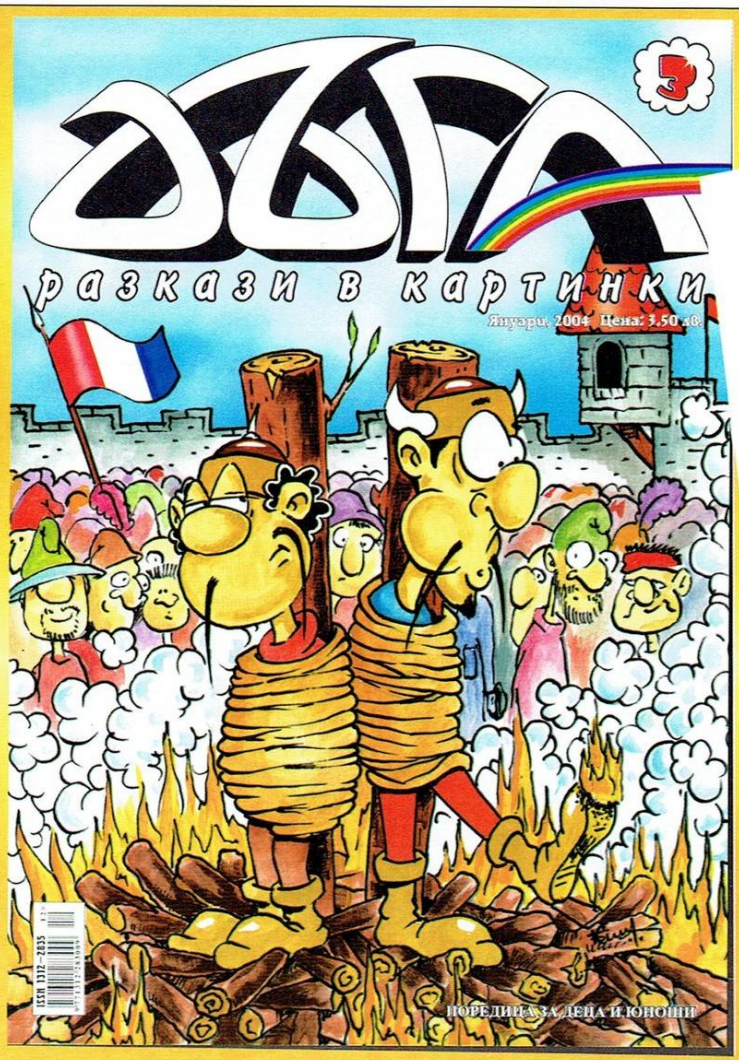
В заключение

Какво да ви каже човек, чийто любим „рейсър" е Carmageddon 2? Обективно погледнато, който се е кефил на Re-Volt, сигурно ще хареса и КДУ. Играта е приятна, не твърде ангажираща и е добър начин да убиете времето.

В крайна сметка обаче – игра за деца!

Е, приятно ми беше да съм за ден-два такова, но сега...

Мен сега, деца, ме чака
една нетърпелива кака.
Тя тегли погледа ми към матрака –
към тежка гръд и два...
три...?!... крака ;)
(хе-хе)



ДА НЕ ЗАБРАВЯ:

1. Да си изтия зъбите
2. Да си напиша домашните
3. Да си намеря новия брой на ДЪГА!!!
4. Да разходя кучето... ако намеря време...

BLADE & SWORD

Автор: Glarusa

Новогодишните празници бяха отминали, а с тях - и шумът и веселието. Зверският махмурлук и липсата на спомени ме караше да си мисля, че може да съм злоупотребил не с алкохол, а с нитроглицерин. Дали да отида на доктор или при някой сапьор, се чудех, докато търсех решение на наболелия проблем. Не, по-добре отново да се доверя на изпитаната рецепта:

Време е за геймване...

С известна изненада отрих на харда си някаква игрица - Blade and Sword. Мечове, остриета - говорим на един език! Какво по-добро за разпускане от това?

15 минути по-късно:

"Всяка прилика с други игри и герои е случайна..."

Това трябваше да бъде написано като интро, вместо няколкото реда измислена китайска история, чието единствено предназначение май е да накара геймъра да си каже: „Какво пък толкова, може и без интро", после бързо да чукне ескейпа, за да спре безумието и да нахлуе в света на... клонингите. Диабло клонингите, за да съм точен.

Бележка:

Китайците са известни „клонингьори". Ако се замисли човек, дори само броят на населението им красноречиво говори за себеотрицанието, което влагат в тая дейност. „Гранд-мастърите на ментетата", така бих ги нарекъл. Тая игра не промени становището ми.

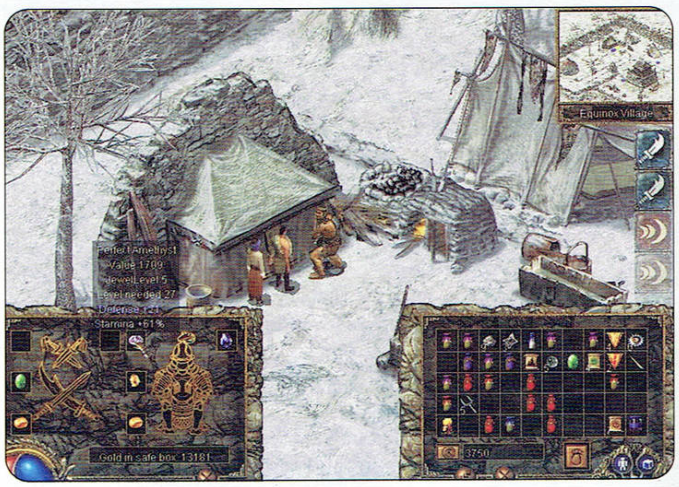
Като за начало, установих, че липсва мултиплейър. **Хм #1**.

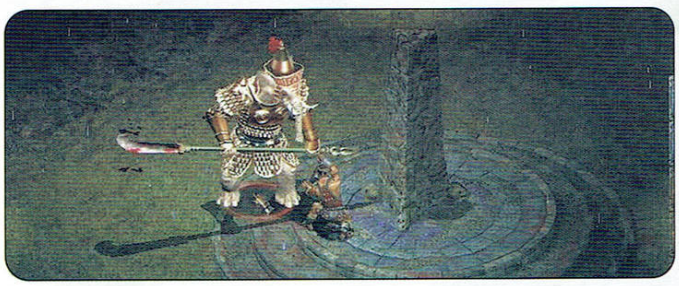
„Какво пък толкова, може и без мулти", примирено си казах - да играем. Оказа се, че действието се развива в древен Китай, разделен на 3 части - всяка, представляваща различен свят. Целта си е все същата - да разпердушините Злото, във всичките му форми. На сайта си авторите се вричат в имената на всичките си предци (няма да ги изброявам, просто си представете, че отваряте кухненски шкаф и падат тенджери), че битките ще се провеждат посредством УНИКАЛНА кунг-фу ориентирана бойна система, която светът не е виждал. Аз се чувствам част от света, което от своя страна ме накара да се замисля на коя планета живея, по дяволите. Всичко, за което се твърдеше, че е уникално, вече сме го виждали в игри като Legend of Legaya, Revenant и пр. **Хм #2**.

Иначе целта ми бе да намеря и активирам седемте Свети духа: *Милост, Вяра, Любов, Вярност, Справедливост, Храброст, Честност*, в резултат - да съм най-сетне готов да се изправя очи в очи с Демоничния император и неговите поданици. Просто не мога да пропусна да се сетя за *Darkstone* и 7-те диаманта...

В началото ми се предостави избор между три персонажа: *Great Blade Warrior, Long Swordsman* и *Twin Blade Heroine*.

Great Blade Warrior-а е доста едър, с много живот, нанася огромни щети, но е тромав. Разчита на мощни атаки, хвърляния и други приеми в свободен стил.





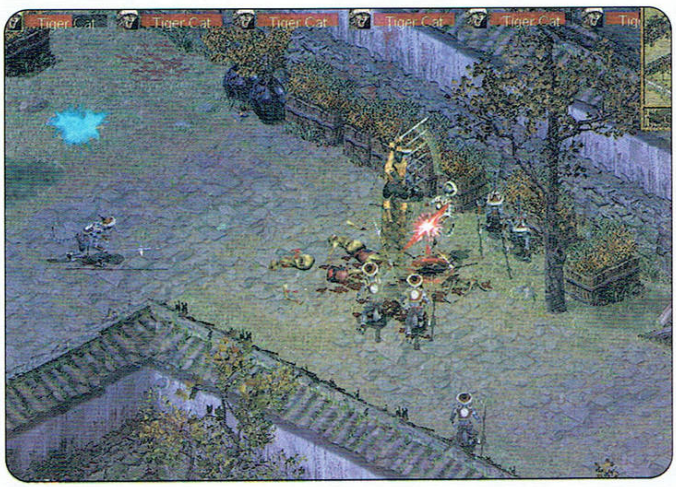
Long Swordsman - балансиран персонаж с прилични показатели и интересни комбинации от удари. Няма отличителни предимства и слабости и е най-лесен за усвояване. Същевременно е и най-неефективен на високите трудности.

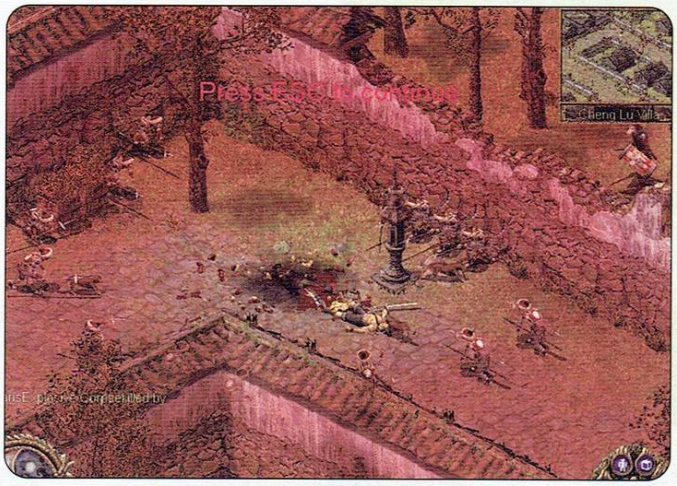
Twin Blade Heroine се отличава с невероятна бързина на атаката, атрактивни комбота, но е „по-крехка". Множество бързи удари, скоци и повратливи движения са нейните качества.

След като направих избора си се озовах в малкото селце *Wa-dang village*, където веднага получих два куеста (да спася отвлечената местна лечителка Доктор Чин, и да намеря откраднатата дървена фигурка на орел). Трите селца (по едно в свят) са мястото, откъдето могат да се закупят еликсирчета, екипировка и да потренирате в така наречените Тренинг арени. Там се бих с гадинките от нивата, включително и босовете. След всеки рунд получавах определена сума, в зависимост от трудността, а след повечко рундове и други екстри като скъпоценни камъни и т.н.

Интерфейсът е простичък и добре познат. В долния ляв ъгъл е разположена сфера разделена на две: Hit Points и Chi (китайският вариант за Мана). Има и Стамина-бар, разделен на 2 колан - лявата част е за еликсирчета, а дясната - за скролове, метателни (throwing) оръжия и т.н. Две икони от двете страни на колана показват какво умение е заложено на бутоните на мишката... **Хм #4**.

Придвижването из нивата се осъществява посредством *Transport points* (иначе казано *waypoints*). Изнасянето „по спешност" до селото става с Homing Pearls (иначе казано town portals). Лошата новина е, че след края на пребиваването в даден свят/chapter, няма как играчът да се върне в него. Не тъпо, ами ТЪПО! Дотук с Диабло-манията да ръшкам нивата отново и отново. **Хмммм... #5.**





Асортиментът от чудовища е оскъден, което води до известно доскучаване още в самото начало, където няколкостотин зомбита са се разпрострели и чакат да упражните кунг-фу уменията си върху им.

Да хвърлим поглед и върху тая толкова превъзнасяна система за бой.

Първо, след вдигане на ниво, играчът печели по една точка за разпределяне върху *уменията* си (skills), но няма контрол върху ъпгрейда на *основните показатели* (сила, сръчност и т.н.), а играта ги повишава по своя си формула. Всеки персонаж разполага с четири школи от по четири умения, като първите три са с по три степени на усвояване, съответно ***novice*** , ***master*** и ***expert***, а четвъртото не се развива - то е един вид специална атака и се изпълнява с натискане на **Alt+** определено движение на мишката - например хоризонтална или вертикална линия, *„Z“* или *„V“* движение.

***Бележка**: Бе, не е малоумно, нека го речем китайско! Едната специална атака например изисква изографисването на **i**. Точно така - с точката! Значи, представям си как потният, с изнурено от битки лице герой, се оказва заклещен от банда кръвожадни зверове, при което мята меча настрани, вади палитра и като същински Гоя започва да рисува знаци пред опулените погледи на страшилищата. Сигурно зомбитата изпокапват от смях - но дори това е по-скоро някаква алтернатива на freeze-а от диаблото, отколкото нещо уникално*

Гореспоменатите умения образуват комбинации от удари (комбота). Хубавото е, че е предоставена пълна свобода човек да комбинира и експериментира. Хубаво е също, че след като си направи комбо, може да го запамети на десния бутон на мишката и с едно натискане да го изпълни цялото. Огромна част от анимациите им е заимствана от Street Fighter и други файтъри.

Оръжията?

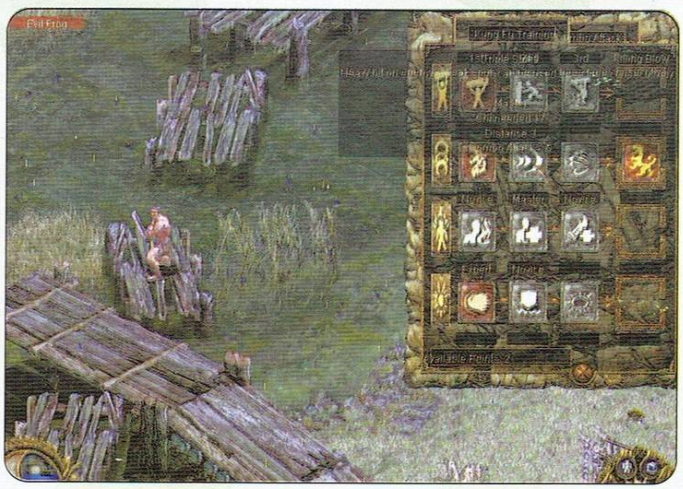
Острие и меч - тц, НЯМА! И отде туй заглавие тогава, а, братя китайци? Да си бяхте кръстили играта Акварел&Четка.

Екипирането се извършва посредством слотове в оръжието. Започва се с три слота, но с изпълнение на куест се стига до шест. В тях се поставят скъпоценни камъни (перли, диаманти и купища други). В слота може да се инкрустира всеки скъпоценен камък, но те - както и в някои познати игри - подлежат на ъпгрейд до по-висши нива, съответно даващи много по-добри екстри. Как се ъпгрейдват? Къде? Амии... В *Spagyric Cube*... **Хм #6, 7, 8...**

Променя ли се външният вид на героя, щом няма брони? Променя се - както играта си реши. По-точно зависи от това колко високо ниво скъпоценни камъни и перли се инкрустират. Към инвентара е добавен и Sorcery Bag, в който се държат разните магични предмети (като Guiding Pei, автоматично отварящ Town portal всеки път, когато, по една или друга причина, гушна букета). Да го кажа ли? Айде ще го кажа - след като играчът отпие еликсирче от колана си, то се попълва автоматично от инвентара. Ей, пичове, аз съм хардкор-геймър, т'ва ме обижда!

Нива на трудност? Три на брой - *Easy, Normal* и *Hard*. Завършването на което и да е от тях, дава достъп до Nightmare. Това е и последната най-висока степен на трудност, именно на нея получавате възможност да рафинирате/топите в кубчето най-високите нива перли и диаманти. И нищо друго. Така и не можах да си видя физиономията, след като влязох с героя си 67-ми левъл в Nightmare, за да установя, че е едва 6-ти левел, тъй като огледалото вече беше станало на парчета, клавиатурата също. 61 потни левъла назад! При преминаване в Nightmare, игрицата дели нивото на 10, дава някаква сума пари, запазва 6 от най-скъпоценните камъни и това е! Започва се отначало, а първото зомби извън града пак си спинка кротко на същото място под табелка с надпис на китайски, който според мене би трябвало да се преведе „Save and Exit“. На всичко отгоре гадинката пак носи 50 точки експириънс, само дето не умира от 5 удара, а от 10.

Какво да кажа в заключение? Опитвам се да погледна безпристрастно B&S, но май не ми се удава. Негативизмът взима превес. Не само заради това, че съм пожизнен фен на Diablo. Липсата на гласови диалози, скапаната графиката, еднообразните нива и еднообразните чудовища, още по-еднообразната музика, скапаното ѝ интро и още по-скапания финал - всичко това ми идва в повече. За набързо скалъпения



превод от китайски (избих около 700 чудовища с името LeopRAd, LeopRAd Lider), покриващ като похлупак общата посредственост не ми се и говори.

Става ли за игра? Може би за някои става. Аз обаче трудно задържам изправен... ентусиазма си при така зададения въпрос. Китайците, както вече отбелязахме, нямат този проблем. Може би затова са и толкова много...

DEAD TO RIGHTS

Автор: Damond

Хубаво е да бъдеш фен, без значение на игра, филм или някоя от онези огромни, десеттомни поредици книжки, напомнящи на сърцераздирателен и протяжен венецуелски сериал. Понякога дори си заслужава. *(примерно в случая с кака Маша от Лъвъв мост, която прави отстъпка за редовни фенове на оралната любов и всяка трета свирка ти излиза по лев и трийсе - бел. Snake).* Но, драги ми читателю, страшното идва, когато фенщината избие към подражание. *(що бе, според мен повече жени трябва да взимат пример от кака Маша - бел. Snake).*

Ако трябва да започна в любимия си стил:

Имало едно време една игра, наречена на името на главния си герой - Макс Пейн. Няма смисъл да редя ентусиазирани похвали по адрес на дизайнери и програмисти, всички я познаваме твърде добре. Но не щеш ли, в един прекрасен ден, никому неизвестно ченге от Грант Сити минавало край ниска къщурка, от чието прозорче струяла светлина. Надзърнал той и що да види - компютърен монитор, на който някакъв тип се премята ефектно в каданс, размахал два пищова. За добро или лошо, нашият сладур решил да се пробва в този нелек занаят - сложил нашийника на псето си, забучил оръжието в кобура, наметнал кожената яке, което идеално завършвало мечтания портрет и се понесъл да твори подвизи.

Шегата настрана, но преклонението и прекопирването на Max Payne от страна на Namco е прекалено набиващо се на очи. Не че Dead to Rights не е забавна. Напротив, веселието лъха дори от места, където се предполага мълчаливо съчувствие или сериозно затишие пред поредната екшън буря. Но преди да се разсмеем дружно, нека се запознаем с двамцата ни герои...

Джак Слейт е пич. Със смразяващ син поглед, могъщ и леко ръбест гръб, с който може да конкурира културист-медалист и с познания по бойни изкуства, достатъчни за унищожението на средно голям квартал. Едва ли е дежа вю онзи равен и аболютно лишен от емоция глас с познатата мрачна заплаха - „Вие избихте семейството ми/златните ми рибки/любимия ми хамстер със задния куц крак. Ей сега ви го турих на сите!"

Отмъщението - движещата сила на гейм и филмовата индустрия. Къде щяха да са те, любимите ни мрачни герои, без тази неизменно съпътстваща ни човешка емоция, издигаща поредния мухльо до герой, а героя - до Супермен. Това от своя страна придава неизменна привлекателност на безразсъдния пич, способна да го превърне в притегателен център за всякакви полуголи стриптизьорки и малко по-навлечени яки затворници. Допускам, че намеренията им се различават - в зависимост от пола и съответното оборудване. Лошковците се редят на опашка в стремежа си да се докопат до гореописания гръб... или това под него. Мадамите щастливо пърхат с клепки, тук-там размахали по някой патлак (може би с надежда в отговор той да им размаха своя). И по някое време „оргазмено" избухват в самоотвержен взрив на екшън вдъхновение, подпуквайки лошите рамо до рамо с наш Джак. Ама къде е той, всъщност? Може да е унизително, но предпочитам да се свра кротко в ъгъла, докато някоя сексапилна китайка със симпатични черни прашки систематично избива надъханите си посестрими. Някой от вас би ли рискувал да се набута в такова меле, привличайки вниманието на една сюрия развълнувани от присъствието на подобен екземпляр жени?

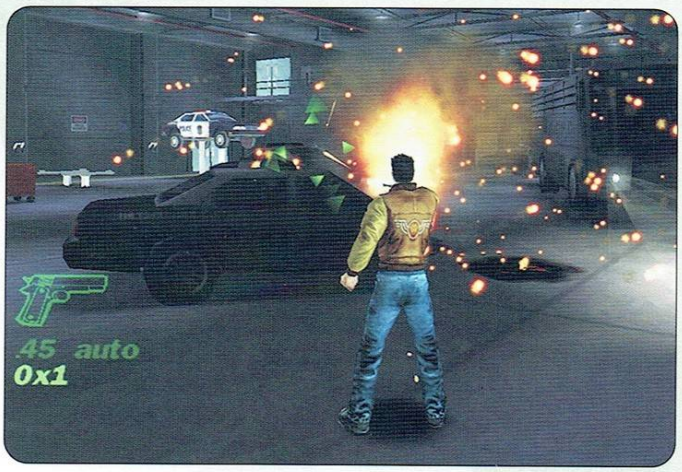
Хъскито Шедоу е още по-голям пич. Освен че притежава зачатъци на някакъв интелект, очевидно липсващ при щастливия му собственик, кученцето може и да скача! Даже да се катери. Дори 10 сантиметрова преграда не би могла да го спре. Още преживявам онзи изпълнен с еуфория момент, когато милото животинче се метна с невероятна лекота върху близките тръби, изприпка догоре, събори някаква дъска и с умиление в очичките наблюдаваше трудноподвижното ченге, което се опитваше да нацели пътя. Толкова нежно покровителство, самоотверженост и разкошни познания относно огнестрелните оръжия не бях виждала. Забравих ли за безсмъртието? Шедоу е добрия дух-пазител на празноглавия, но изпълнен с ентусиазъм главен герой. Когато свършат патроните, именно псето тича до най-близкия лош, елегантно му прехапва вратната вена и гордо донася наличното въоръжение. Вероятността да го изгубите - в пряк и преносен смисъл - съответства на тази да затриете хвърлен вече самонасочващ се бумеранг.

Очаква ме сериозна критика, ако не кажа някоя дума за историята. Средностатистически полицай, който намира застреляния си баща и тръгва по следите на убийците му. Несправедливо обвинен, попада в затвора, където изключително ефектно успява да отърве електрическия стол. След бягството си продължава кръстоносния поход за прочистване на града от престъпни и прочие елементи, като междувременно търси главния лош. Сравненията с Макс Пейн ще продължат, а вероятността да бъдат в полза на DTR е твърде малка. Поради тази причина ми се иска да привлека вниманието ви основно върху разликите. Първа и основна - auto-target. След като прихванете мишената, цветът на мерника се променя в зависимост от шанса за уцелването ѝ - червено, ако е настъпил сетният ѝ час, жълто - необходими са няколко изстрела преди да реши да мре и зелено - никакъв шанс. Удобство, способно да се превърне в най-големия кошмар. Няма да е пресилено твърдението, че 80% от смъртните ми анимации в началото бяха резултат именно от него. От-

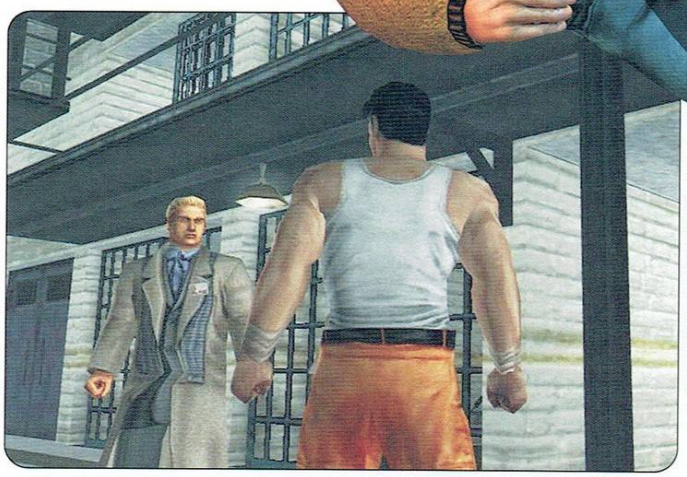
говарям моментално на незададения още въпрос - да, има и manual target, прицелването с който отнема около три пъти повече време, а преминаването от трето в първо лице е придружено от чувство на лека дезориентация. Използваем основно при взривяване на големи, неподвижни обекти, по възможност пълни с пропан и подобни леснозапалими въглеводороди.

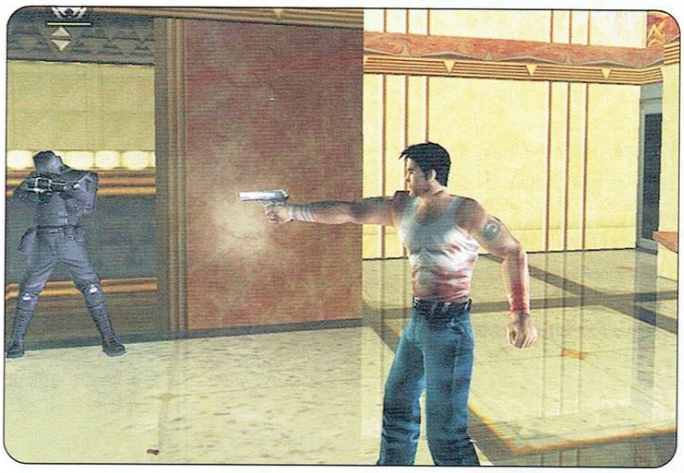
Въпреки това приветствам твърдо идеята за включването му в големите мелета. Със сигурност след петдесет и седмото преиграване на масовата битка във втория чаптър, ползващият го мазохист ще се превърне в бъдещ виртуозен пианист с отличните рефлекси на оцелял сапьор и немалък шанс за любим пациент на специализираните клиники. Последното ще се дължи на кроткия и смирен нрав, намерил израз в привидно външно спокойствие, с което той отново и отново ще преживява всеки един болезнен изстрел и предсмъртен вик. Последният - обикновено собствен.

Споменавайки изстрели, е редно да ви споделя нещо и за самите оръжия. Те са съвсем стандартни - пистолети, узи, няколко вида помпи и снайпери, калашник, базука и любимата огнехвъргачка. Справедливостта изисква враговете да са въоръжени по същия начин, а тъй като държим на постоянния приток пушкала и амуниции, се предполага, че лошите ще се явяват на спретнати групички, готови да осигурят всичко, от което се нуждае един главен герой. На първо място - голям брой умствено ограничени мишени, с които да тренира автоматичното си прицелване. Необходимо ли е отново да напомням типичното разсъждение в подобни игри - защо да се влагат някакви усилия в писането на AI-то, след като можем да компенсираме качеството с количество. Не забелязах особена



разлика при появяващите се периодично босове - може би по-голяма издръжливост на бой, тук-там оригинално движение при ръкопашния бой и стандартните им слабости, които се откриват след второто умиране. Цялата тази история носи едно изключително приятно аркадно усещане, подсилено допълнително от дизайна на нивата. Представете си китайски квартал, следващата тумба врагове излиза изпод земята след като избиете предходната до крак, тук-там се търкалят брони, аптечки и оръжия, може да се движите само по улицата, без да се отбивате встрани, 'щото и без това не можете. От време навреме се поприкривате зад някоя автобусна спирка или част от къща. Не че има кой знае каква нужда да го правите, просто ченгето се прокрадва много ефектно, залепило гръб в стената, докато достигне до ъгълчето и подаде глава предпазливо, като наплашен от твърде много гнявене пенис. На моменти ми напомняше произволно избрано ниво от онези игри по автоматите, пред които някои си прекараха детството. Не се заблуждавайте обаче, че през цялото време ще си минавате през чаптърите като горещ нож през буца масло. По-





следните нива се оказаха истинско предизвикателство, особено на hard. Всяка стъпка, движение и куршум трябва да се планират и синхронизират изключително добре. В такива момента само мога да приветствам предвидимата поява и действия на гадовете.

Стигаме до следващото споменаване на Макс Пейн, този път свързано с практическата липса на невинни NPC-та. Но там... там бе красиво, подобно на валс - всяка стъпка предизвикваше отвратата, докато единият сгреши. Тук изящният флирт със смъртта отстъпва пред брутално-то и безмилостно унищожение - убийството като почти физиологична необходимост, вместо продължителен и перфектно изпипан в подробностите си процес. Нерядко Слейт придърпва най-близкия си противник с пестеливо движение, използвайки го като жив щит. След като очисти останалите, протяга ръка, вяло изстрелва куршум в главата му и небрежно го захвърля върху купчината трупове. Моментът е вкаран не само за удоволствие на сатанински ухиленото задклавиатурно устройство, а си има реални преимущества - често може да му спаси задника в мелето. Единственото неудобство е затрудненото придвижване и понякога бързата смърт на лошия.

И докато продължаваме да сме на тема Макс Пейн - познайте какво още си имаме - правилно - булет-тайм. Само дето тук се нарича „dive". С две подобни гмуркания спокойно се прочиства цяла стая. Слейт се хвърля рязко напред, докато е във въздуха прихваща и отстрелва един след друг поне 3-4 противника, като

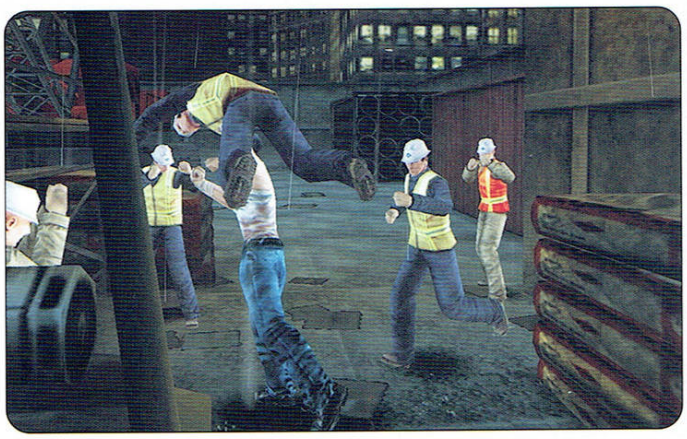
dev namco pub hip interactive жанр екшън от трето лице url www.deadtonights.com pc 500MHz, 128mb ram, 16mb video cd 3 усвояване 10 минути

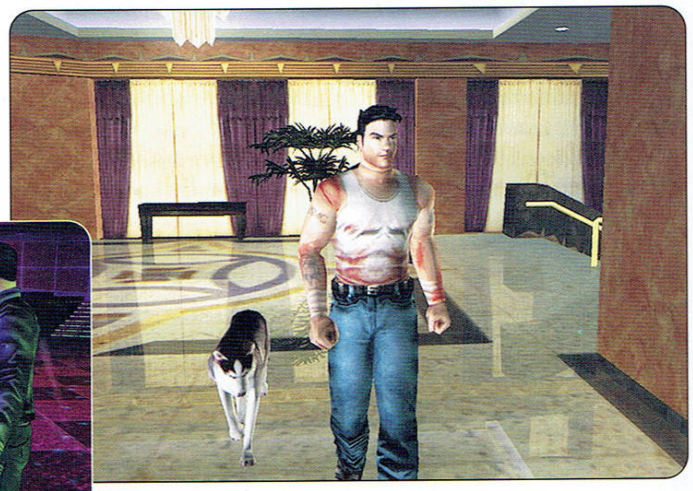
накрая завършва с елегантно кълбо. Неприятното е, че опция за страничен dive не съществува. Гузната съвест на преписвачите от Namco се е обадила в твърде неподходящ момент.

В боравенето с огнестрелни оръжия винаги е липсвала тръпката на директния контакт - разтърсващият звук от хрущене на счупената кост, рязкото хлътване на кожата под свития юмрук. В Dead to Rights ръкопашният бой не е приятно разнообразие, той си е средство за оцеляване. Понякога е единственият начин за постигане на конкретна цел, която дори няма пряка връзка с основната идея - отмъщение на всяка цена. Типичен пример - наложи се да изпотрепя почти целия контингент на затвора, за да спечеля 25 кутии цигари. Кой би предположил, че има толкова ревностни пушачи, готови да се разделят с живота си, но не и с ценните фасове. Боят на моменти си е чисто уличен - бандата, заобиколила героя, размахващи се отвсякъде крака и ръце. Да не забравяме - според всички канони на жанра никой не се хвърля напред, докато този преди него не е порядъчно пребит или по някакъв начин изваден от строя. Възможността за блокиране внася необходимата реалистична нотка. Уловката е, че всяко париране на удар, както и dive-а харчи адреналин, надлежно показан в подходяща за целта скала. Подобно нещо притежава и Шедоу - когато барът е напълнен, псето е готово за поредната атака към нечие гърло.

Умишлено не причисляваме обезоръжаването на противници към горната ръкопашно-хулиганска категория. Именно това са миговете на пълна наслада от безсмисленето насилие и реалното отмъщение, насочено към всеки и всичко. Начините за обезоръжаване са доста, с напредването в играта постоянно се отключват нови. Ще ви опиша моя фаворит - Слейт хваща здраво ръката на жертвата с пистолета в нея, извърта я зад гърба му и натиска пръста му върху спусъка. Да, звучи почти човеколюбиво.

Но стига с тази агресия. За успокояване на темпото в Dead to Rights служат миниигрите. Които в някои изолирани случаи са си чисто пилене на нерви и преексплоатиране на левия бутон на мишката, ама важното е да има разнообразие. Отварянето на заключени врати е елементарно и прекалено познато занимание *(ех, тези престъпни пристъпи... колежке! Стига сте се прокрадвали с този чувал. Това е прането на Фрийман. Парите са в съседния шкаф - бел. Snake)*. Виж, вдигането на щангите и удрянето на боксова круша са нещо наистина ново. Както и стриптийзът всъщност. Още в самото начало на играта се изпълни отколешната ми мечта за въртене около подходящ по размери кол, докато наоколо се чуват възторжени подсвиквания. Само цветът на бельото не спадаше към любимите ми, но това лесно се преглъща. Кратко уточнение - за огромно съжаление заведението не беше гей бар и главната роля не принадлежеше на ченгето. Кога най-накрая тези хора ще помислят и за удоволствията на нежния пол! Само една бойна сцена при душовете в затвора и толкова.

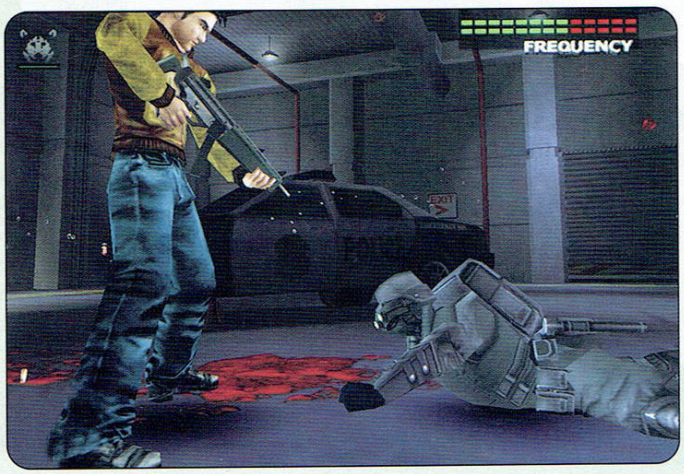




Не че в Dead to Rights се вижда нещо, способно да възбуди чувство, различно от праведен естетически гняв, всъщност. Бедната жена, принудена да стои по толкова оскъдно облекло, изглеждаше доста ръбесто, с неприятно размазани текстури - подобно и на самия герой. Започвам да подозирам, че Шедоу е всеобщ любимец, неговия вид е единствения, който не дразни при поглед отблизо. Анимациите на движенията са ограничени, околната среда видимо страда от липсата на светлинни източници. Действително, някои части от нивата с малко уговорки могат да бъдат наречени и красиви, но цялостното впечатление е доста негативно. Те затова са вкарали в играта толкова много екшън, гадовете. Да не ни остава време за оглеждане.

Горе-долу по същия начин стои и въпросът с озвучаването - понякога с изключително пасващи на настоящото положение парчета, друг път подтикващо към изключване на колоните или просто игнориране. Дори звукът на гърмежите трудно може да бъде наречен реалистичен, особено ако се сравни с, вече знаете кой, third person shooter.

Като цяло DTR е игра, която няма да бъде запомнена, ще остане поредния шуутър, без нищо особено ново, оригинално, различно. Но кой казва, че всяка игра трябва да се превърне в класика -важното е да забавлява по един или друг начин. А тази определено успява.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Автор: Alex III

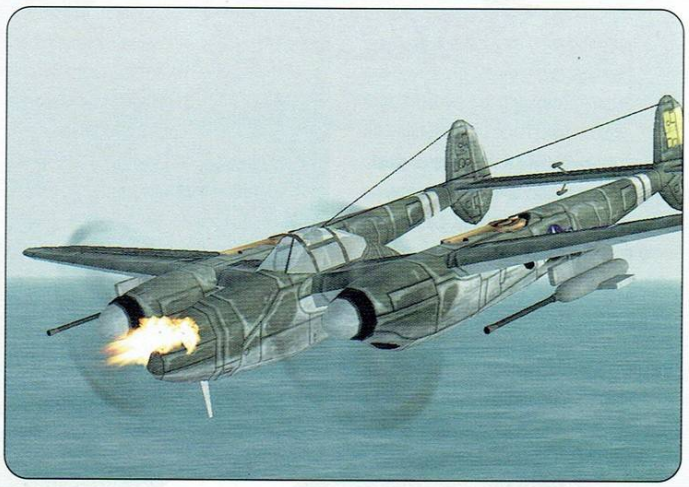
След няколко незначителни заглавия, създателите на прочутия X-Wing се завръщат триумфално на сцената на екшън-ориентираните симулатори. Макар и не чак на нивото на игрите от вселената на Star Wars, новото заглавие на тандема LucasArts - Totally Games успява до голяма степен да запълни празнината в този поджанр както за PC, така и за Xbox. И за двете платформи Secret Weapons Over Normandy представлява безспорен успех.

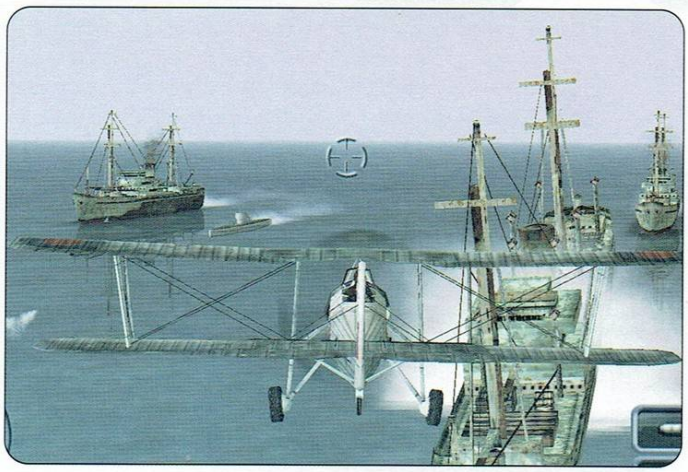
Най-добре обаче да караме по ред, тоест - да започнем с

Историята

Втората световна война е в началото си и светът тъкмо осъзнава мащаба на опасността, която представлява Третият Райх. За да се противопостави на един от най-ефективните компоненти на германската военна машина - военновъздушните сили, Чърчил създава тайно звено и ескадрила със специално предназначение - т.нар. Battlehawks. Пилоти от цяла Европа и Америка се стичат във Великобритания по това време, нетърпеливи да се включат в битката срещу нацизма. Повечето от тях се вливат в редовете на Кралските военновъздушни сили, но някои успяват да влязат в състава на Battlehawks. Историята на SWON е историята на един такъв авиатор.

Младият американец (естествено) се смята за ас още от самото начало и доста тежко приема всякаква форма на обучение от страна на британските си колеги. Скоро обаче серията от рутинни мисии го отвежда на съвсем невероятни места и той се научава да уважава английските летци и да работи в екип с тях. Тъкмо навреме, впрочем, защото Battlehawks се изправят пред своя германски аналог - секретната организация Nemesis.





Nemesis се занимава с разработка и използване на супероръжия. Те не подбират особено средствата и областта им на приложение (стига, естествено, приложението да е свързано с избиването на огромен брой Съюзници). Свръхбомбардировачи, атомни бомби, реактивни самолети, управляеми ракети - споменете нещо от сорта пред член на Nemesis и считайте, че моментално сте приковали вниманието му. От своя страна Battlehawks ще бъдат наблизо, за да осуетят поредния унищожителен германски план.

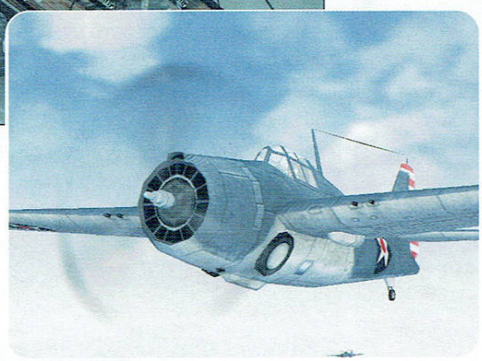
Или, с две думи - SWON има историческата достоверност и емоционалната дълбочина на американски патриотичен филм от годините на войната. Пропорциите в играта са епични, хората до един са герои, а съдбата на войната през цялото време виси на косъм. По традиция черната работа по спасяването на света се пада на вас.

Ако гледате всички бонус-филмчета в играта, сигурно ще останете с впечатлението, че при създаването ѝ основната част от усилията е отишла в две насоки - за написването на музиката и за възможно най-реалистичното пресъздаване на самолетите. Първото може и да е вярно, но второто няма нищо общо с действителността.

Ако очаквате реализъм във физическия модел и поведението на самолетите, трябва да ви разочаровам. Ключовата дума в жанровото определение на Secret Weapons е „екшън", а не „симулатор", така че ако убедителното поведение на летящите машини е най-важно за вас, ще трябва да потърсите другаде. Ако имате обаче дори най-слаба склонност към аркадните игри, длъжен съм да ви препоръчам на всяка цена да опитате новата игра на LucasArts.

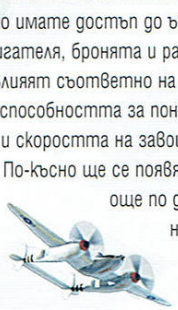
Самолетите в заглавието са реални в смисъл, че (повечето от тях) наистина са съществували и са служили за горе-долу същите цели, за които се използват и в играта. Тук обаче връзката с реалността се къса и започва истинското забавление.

Secret Weapons Over Normandy започва с хангар, в който има само един самолет - британският Hurricane. При изпълнение на мисиите получавате разрешения за уп-



грейд на наличната техника, при което можете да инструктирате механика в какъв точно аспект да подобри възможностите на машините ви. Отначало имате достъп до ъпгрейд на двигателя, бронята и рамата, които влияят съответно на бързината, способността за понасяне на щети и скоростта на завоите.

По-късно ще се появят още по две нива



на същите подобрения, както и добавяне на нови възможности на самолетите от сорта на удвоен боекомплект за бомби, ракети и снаряди за основното и допълнителното оръдие. Всяка следваща мисия ще добавя невиждани до момента оръжия и/или нови самолети в хангара. Всеки нов самолет обаче идва без никакви подобрения, и от вас ще зависи да разпределите наличния ресурс от ъпгрейди така, че да го направите ефективен за ролята си. В началото това няма да е проблем, понеже враговете ще бъдат малобройни и неопитни, оръжията им - слаби, а вие ще имате само една или две машини, между които да разпределите всички подобрения. Към края обаче ситуацията ще се обърне - ще имате 13-14 машини, всяка с уникални характеристики, противниците ще са отчайващо много, ъпгрейдите няма да стигат за нищо и ще трябва да избирате кои самолети няма да използвате, понеже не можете да си позволите да карате механика да се занимава и с тях.

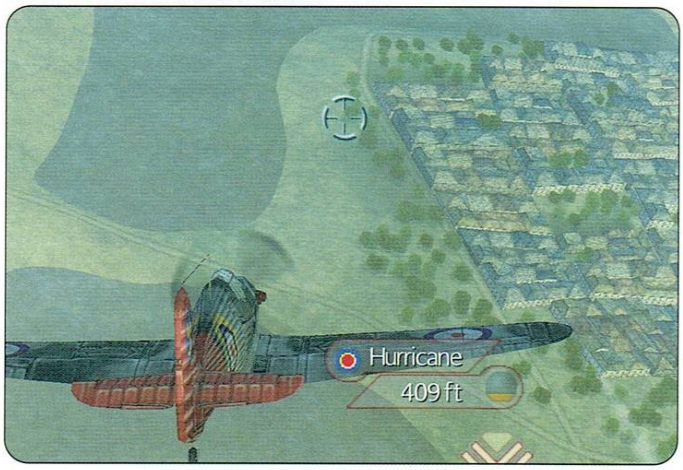
По подразбиране управлението на летящите машини става в перспектива от трето лице, и това добре приляга на общия стил на играта. Физиката е опростена до крайност. Няма никакво значение в какво положение е самолетът ви в пространството - еднакво добре ще лети както с корема, така и с гръб към земята. Набирането на височина и скорост не зависи от текущата височина, минималната и максималната скорост са в общи линии фантастични, а загуба на контрол и изпадане в неуправляеми положения е почти невъзможна. Всичко това обаче идва като естествено продължение на стремителния екшън във въздуха. Повечето боеве са бързи и се водят в почти клаустрофобично малко пространство - близо до земята, в някоя долина или в свободното пространство между склона на планината и зоната на действие на зенитната артилерия. Възможността за използване на все по-съвършени допълнителни оръжия (накрая се стига до управляеми торпеда и ракети), които могат да унищожат произволна цел с едно или две попадения, не предразполага към муден и засукан геймплей или физика. Боевете се решават за секунди, а решенията трябва да се взимат мигновено.

Мисиите на SWON са перфектни. В началото са лесни и някак свободно-протяжни, но постепенно се усложняват и към средата на играта започват да се движат по ръба на възможностите на играча. Формално кампанията има 15 мисии, но реалната им бройка (в зависимост от ентусиазма и готовността ви да се занимавате с тях) ще бъде между два и три пъти повече. Работата е там, че между ключовите мисии, които носят развитието на основната история, има включени по едно-две „предизвикателства". От вас зависи дали ще ги минавате, но повечето от тях носят съвсем проста награда - нов самолет в хангара, ъпгрейд или ново оръжие. Освен това всяка е уникална и интересна сама за себе си. Част от тях ви поставят в нетипична ситуация - примерно, на мястото на мерача на зенитно оръдие, като бордови стрелец на бомбардировач или в пилотското кресло на античен двуплощник - торпедоносец, който трябва сам да унищожи цял немски конвой. Често ще има и състезателен елемент - да кажем, имате норматив от време и бройка поразени цели, или пък с вас лети още някой, с който се съревновавате кой по-бързо и ефективно ще се справи със задачата.

15-те основни мисии ще ви разходят по всички театри на бойните действия от началото на войната до откриването на втория фронт в Нормандия, с което играта завършва (тоест, засега завършва - краят е такъв, че надписът „следва продължение" даже няма нужда да се появява на екрана в явен вид). Отстъплението от Дюнкерк е само началото. Следват Африка (където за пръв път се запознавате с една американска шпионка тип „Мата Хари"), Тихият океан (комплектован с японците, корабите, торпедоносците, пикиращите бомбардировачи и островните затворнически лагери), Сталинград (където летите в Ил-2 с една мацка, дето ви обявява социалистическо съревнование по събиране на вторични суровини от унищожените немски танкове), Норвегия (там пък помагате на Нилс Бор да избяга от германски плен, а после унищожавате фабрики за тежка вода... Между другото, Бор е голямо мрънкало), после самата Германия (със секретни фабрики и тестови полигони за ракети и какви ли не други секретни оръжия). Като цяло кампанията е голям купон,

към края стават страхотни масовки, но най-интересното е, че сред 40-ната мисии няма да намерите две дори смътно подобни една на друга. Свалям шапка на дизайнерите!

Това, че задачите ви често са фантастични, а самолетите - не особено истински, не бива да ви кара да мислите, че в играта няма майсторство, място за мисъл или стратегически елемент - напротив. Първите самолети са неповратливи, бавни и със слабовато въоръжение, затова няма голямо значение какво



точно ще правите с тях - при всички случаи няма да можете да избивате германците кой знае колко бързо. С течение на времето обаче машините стават все по-бързи и/или маневрени, а оръжията стават такива, че за две-три секунди можете да унищожите самолет или наземна цел. Прецизният контрол става задължителен, а с него се засилва и нуждата от обща ориентация във въздуха - да знаете по всяко време къде какво се намира около вас, за да можете най-ефективно да изберете следващата цел, да подходите към нея и да я поразите. В последните няколко мисии летите на откраднат реактивен самолет - немски Me-262. Щом го получите, трябва изведнъж да смените тактиката на боя. Досегашните ви машини разчитат на маневреност, за да могат да вкарат врага в прицела си и да го обстрелят. Месершмитът не може да се похвали с особена търгавина, но има скорост и енергийно предимство в излишък. С него моментално трябва да се откажете от боя с хоризонтални завои и вместо това да правите бързи заходи, да обстрелвате целта и да изчезвате с максимална скорост извън обсег, където да наберете височина, да се обърнете и да повторите. Въоръжението на немското реактивно чудовище е такова, че при добро насочване няма да ви трябва втори заход почти за никоя цел - след първия тя ще пада към земята обвита в пламъци. Да се опитвате да водите бой по друг начин с този самолет е равносилно на загуба на време, а в много случаи - и на живота ви.

Част от екстрите, които се отключват по време на мисии, са допълнителни филмчета за създаването на играта. Друга част са самолети и карти, които можете да използвате в мултиплейър и режима на бърза битка срещу компютърно управлявани противници (Instant action). Към края можете да отключите две машини от славното минало на Totally Games - X-Wing и TIE Fighter. Много е забавно да наблюдавате как верният бунтовнически кораб чисти немски изтребители над брега на Нормандия, или как супермодерният за времето си Gloster Meteor се сражава с имперски космически кораби над Британия. Струва си да обърнете внимание на този режим на игра, даже само заради неизползваемите в кампанията нормални самолети, от сорта на ракетния планер на Хайнкел, да речем.

Оформлението на играта е много добро. Конзолният привкус на общия изглед и управлението в никакъв случай не е недостатък - той е поскоро стилова особеност на заглавието, отколкото ограничителен фактор. Графиката не е претенциозна, но придава на целия продукт някак полиран и завършен вид. Звуковото оформление е прекрасно, диалозите са добри, а музиката е симфонична, стил „героичен военен филм" - много подходящо, предвид общия изглед на играта и историята. Ако въобще имам някакви претенции в тази област, те биха засегнали не толкова самото оформление, колкото подхода към представяне на събитията. Проблемът е, че Secret Weapons Over Normandy се взима малко по насериозно, отколкото би трябвало. Историята е измислена и това е хубаво, но на откровено фантастичното действие щеше да приляга по-добре едно леко иронично отношение. Справка - Crimson Skies (който, между другото, наскоро излезе в нов вариант за Xbox, също както и SWON).

Заключението е следното - за всички фенове на конзолните игри и екшъните LucasArts са създали едно задължително преживяване. Затова, нека не си губим повече времето взаимно, а да завършим статията с пожеланието по-често да виждаме на екраните си така добре направени игри.

BEYOND GOOD & EVIL

Автор: Celestial

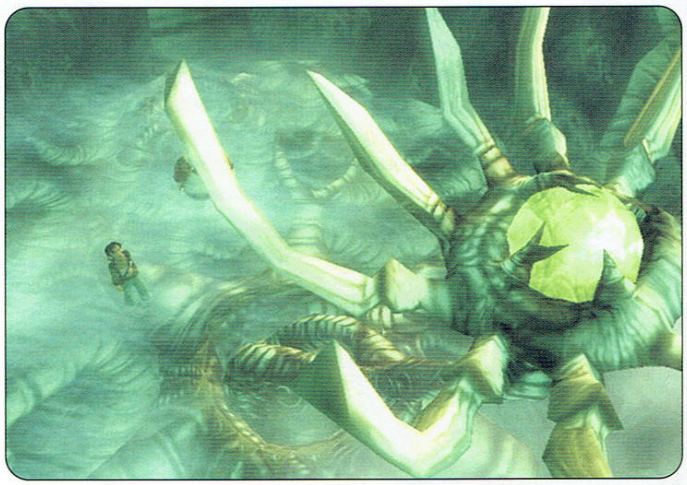
Знаете ли, притесних се. Ама сериозно. Обикновено на новобранците им дават нещо за от „Крак на крак“ или някой deer hunter. Блажената и мазна усмивка, плъзнала по грейналото ми в доволство лице в момента, в който разбрах за коя игра ще пиша, бързо бе пометена от мислите за всичко онова, което ще поискат после от мен в замяна.

В крайна сметка реших да погледна оптимистично и с убедеността, че каквото и да е, едва ли ще е чак толкоз лошо, загърбих тревогите и пъхнах първия от трите диска в четящото устройство.

Трийсет минути по-късно, докато сърбежът - хе-хе, в ръчичките, немирници такива, в ръчичките - все повече се засилваше, играта най-после бе инсталирана.

Кликнах два пъти върху иконката с миловидно женско личице на десктопа и магията започна…

Пейзаж… Идилична картинка: цъфнало дърво, под него скала, пред скалата - необятна морска шир. Две фигури практикуват упражнения от неупомената източна култура (нямам предвид Кама Сутра; *спокойно колежке, скоро ще имате, доверете ми се! - бел. ред.*). Крехката хармония на настоящия миг в следващия се разбива като чиния в таверна - небето притъмнява и се всмуква, образувайки обърната фуния, през която падат… ами - неща. Едно от тях се приземява и до къщата на главната героиня - смелата и сексапилна фоторепортерка Джейд. Момата на мига скоква и се понася към дома (в случая морски фар), яхната от полу-човека полу-козлето, с което допреди малко са практикували гореупоменатите упражнения (*мдам, определено добре ще се интегрирате в екипа, драга - бел. „ред-сатирите“*). Но явно и там не са защитени от проклятието на НЕК, защото спира токът и въздушният щит отказва да се зареди. Е, няма как, мацето ще трябва да се справи със ситуацията по трудния начин. Тук интрото свършва (*за малко и ние - бел. „тия отгоре“*) и започва истинската игра. Джейд хваща първия попаднал ѝ предмет, който така удобно се оказва запалена факла, и започва да рита извънземни задници. Но нека първо разберем...



Как се е стигнало дотук?

Да, „нещата“, оказва се, са някаква извънземна (условно казано, защото действието се развива на планетата Хилис, която обаче е точно копие на Земята) раса, наречена Домз, с която хилистиянците са във война. Въоръжените сили, защитаващи Хилис - „Алфа Секцията“ - обаче никога не са там, където са нужни. Това и някои други неща са породили съмнения в част от местните жители и така се е сформирала бунтовническата организация „Ирис“, чиято цел е да разобличи „Алфа Секцията“.

Във филма участват:

Джейд (Jade) - смела фоторепортерка с афинитет към приключенията, майстор в боя с тояга. Около 20-годишна, зелени очи, къса черна коса, стегнато тяло и секси дупе. Общо взето - мацка та дрънка, но с онзи небрежен сексапил, характерен само за жените, които възприемат себе си като сексуален обект през пренебрежително малък период от времето, и чиито мисли са заети от благородни цели, допринасящи за благото на човечеството.

Пейдж (Pey`J) - чичото на Джейд, добър приятел на баща ѝ, грижел се за нея, след като родителите ѝ починали при неизяснени обстоятелства. Всичко би изглеждало напълно в реда на нещата, ако той не беше прасе (е, придържайки се към действителността, да видиш красива жена със свиня за партньор не е нещо толкова необичайно; *още една причина пък ние да се придържаме плътно към образа си на мъжки шовинистични свине, а не е зле красивите колежки да свикнат перманентно да възприемат себе си като сексуални обекти - бел. „нерезите“*). Чичото е пич-техничар, който се грижи за техническото обезпечаване в играта.

XX (Double H) - агент на Ирис, който Джейд спасява по време на мисия, и който става неин помощник (в анимационните филмчета му викат sidekick) от един определен момент в играта. Той е изключително полезен с твърдоглавието си, което чупи решетки всякакви.

Скутера на въздушна възглавница (Hovercraft) - превозното средство, в което ще прекарате не малка част от играта. Ще можете да го поправяте и да му правите ъпгрейди, изразяващи се в инсталиране на разни съоръжения, които ще са задължителни за успешния ход на играта.

Балугата (The Baluga) - космическият кораб, с който ще пътувате от една планета на друга.

Да не пропуснем NPC-тата. Те

ще са вашият извор на жизненонеобходима информация. Първият в списъка е **Сегундо (Secundo)** - холограма, заела формата на джобен латино-любовник (чудя се как една холограма може да въздейства механично на реални предмети, защото и такъв момент има; *моите уважения, колежке, но сигурна ли сте, че не става дума за вибратор или просто сте се размечтала? - бел. „по-добрите батерии“*). Джобен, защото изскача от чантата на Джейд и добива нормален човешки ръст. Мургав, с мустачки тип „испански конквистадор“ и акцент, смесващ испански, италиански и френски. С една дума: сладур. Той ще ви свърже с научноизследователския център, ще дигитализира предмети и ще помага, ако имате проблеми с някой компютър.

Щабът на Мрежата „Ирис“ - Хан, Мей и Нино - издават бунтовнически вестник, имащ за цел да разкрие на обществото кой е коренът на злото. Те ще ви товарят със задачи да правите снимки, компрометиращи „Алфа Секцията“.

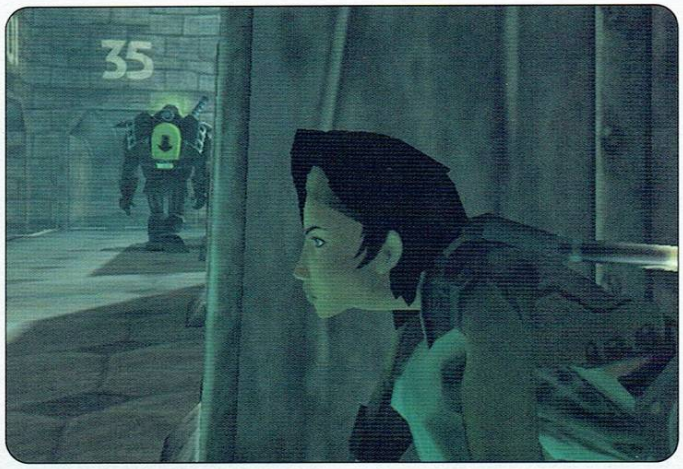
Алфа Секцията - въоръжените сили на Хилис, претендиращи да защитават планетата от нападения. В техните обекти ще трябва да се промъкваме, къде с изобретателност, къде с бой. Обявили са „Ирис“ за терористична организация и са готови да видят сметката на всеки неин член, в това число и на вас.

Заобикалящият свят...

Е прекрасен! Графиката е на доста прилично ниво, а на моменти може направо да те разтопи от кеф. BG&E ни потапя в един красиво изграден свят на сенки, отблясъци и прекрасни текстури. Персонажите са много добре направени, детайлни, симпатични. В концепцията на геймплея е вкаран страхотен анимационен привкус, придаващ истинско очарование на приключението. Всички фигури се движат съвсем естествено за характеристиките си - Пейдж е леко тромав и се тресе докато върви; зверовете, които впрочем са майсторски анимирани, летят/плуват/пълзят плавно и реалистично, а за кръшните движения на Джейд направо не ми се говори, че току виж съм стигнала до някои неочаквани умозаключения за мен самата, включващи представката „хомо“. На места играта добива мрачен индустриален облик, най-вече в съоръженията на „Алфа Секцията“, докато на открито - в града и до Фара - гледките са като от средиземноморско градче. Има, разбира се, и места, които не се отличават с особен колорит и това всъщност е единствената ми забележка в графата „визуализация“.

Аудио

Още от самата инсталация играта ни поднася великолепен саунд - посреща ви едно много приятно парче - нещо като хип-хоп с латиноамерикански привкус. Музиката е изключително лека и ненатрапчива; спокойна, когато се придвижвате или разговаряте с NPC-тата и по-напрегната, когато ви предстои някоя по-трудна за справяне ситуация (преследване или бой). Така, още преди да сте свили зад ъгъла, можете да разберете, че там има лазер, някоя гадинка, робот или войник на „Алфа Секцията“. Озвучаването на персонажите е достойно за адмирации - добри актьори, без излишно преиграване, всеки герой говори с подходящия тембър; например Джейд лее медени звуци, характерни за млада жена, Пейдж има по-дебел и дрезгав глас, Сегундо говори мазно, надуто и превзето.



Геймплей

Да започнем от интерфейса, който - както много добре знаем - е много важен, особено в екшън адвенчър игра, каквато е тук разглежданата. Удобен и интуитивен! Клавишът Escape дава достъп до менюто на персонажите, карти, съобщения и други опции. За придвижване ще използвате стрелките, или бутони, които предпочитате, почти за всичко друго - мишката. Изключително добро хрумване е смяната на функцията на бутоните на мишката според ситуацията. Така в един момент с десния бутон ще скачате, а в следващия с него ще вземате предмети. При наличие на противник Джейд автоматично се настройва в боен режим, въдейки своята Дай-Джо тояга, с която прави такива номера и така ловко го върти, че чак ти се прииска да си оръжие в нейните ръце (не *такова* оръжие). Нужно е само да се обърнете с лице към врага и да кликате с мишката. Звучи малко елементарно, но истината е, че е адски добро хрумване – в зависимост колко и в какви интервали сте натискали бутона,

dev ubi soft pub ubi soft жанр адвенчър url www.beyondgoodevil.com pc 700mhz, 128mb ram, 32mb video cd 3 усвояване 15 минути прилика на rayman 3

мацката ще нанася различни удари; задържайки левия бутон, събирате Дай-Джо енергия за по-мощен удар.

В хода на играта ще се сдобиете и с ръкавица, която изстрелва заряд. Тя ще ви помага не само да се справяте с противника от разстояние, но и да натискате бутони, до които имате видимост, но нямате достъп.

Шони - псевдонимът, с който Джейд си избира да комуникира със щаба на „Ирис"- през цялата игра ще трябва да заснема всички животински видове, които срещне по пътя си. Задачата ви е възложена от Научноизследователския център; всяка снимка на поредната гадинка ще ви печели кредити (еквивалента на пари, необходими ви за закупуването на провизии и други благинки), а запълването на първата лента освен с перла ви снабдява и с нов обектив с по-силен zoom. Перлите са друга разплащателна единица, с която ще си набавяте нови устройства за скутера от Mammago Garage.

Друго хитро хрумване на дизайнерите са няколкото под-игрички, с които ще можете да се забавлявате в различни етапи от играта. Така например в бар „Акуда", преди да получите достъп до щаба на „Ирис", ще трябва да спечелите една игра „тука-има, тука няма" (последното се отнася най-вече за парите ти, ако не уцелиш в кой крачол слепия старец си е... имам предвид, под коя купичка е топчето). На долния етаж има маса с игра, която се състои във вкарването на всички пулове в противниковото поле. При успех ще се облажите с една перла. Други четири перли ще си спечелите от ралитата - първите две ви класират за третото, чрез което ще се вмъкнете в Кланицата, но така или иначе можете да изиграете и останалите - малко кеш никога не е излишен. Впрочем общия брой на перлите е 88.

Трябва да призная, че в началото играта изглежда доста елементарна, но не се заблуждавайте - постепенно тя се задълбочава, докато не се достигне едно равномерно и добре балансирано ниво на трудност - достатъчно, за да не минавате всички препятствия от първия път, но не толкова, че да не можете да ги преодолеете след третия опит. В края на всяка мисия обикновено ще трябва да се справите с по някоя трудничка гад, но всяка от тях си има цака, която сами ще трябва да откриете. Тук не работи системата „бой, докато му омекнат зъбите", вкаран е логически елемент, който, мисля, прави схватката по-интересна.

Минуси

BG&E щеше да е перфектна, ако не беше неадекватното поведение на камерата от време на време. Засяда в стени, не дава видимост за пространството напред, понякога е сложена под такъв ъгъл, че да не знаеш какъв ефект ще има клавишът, който натиснеш за дадената посока. С малко въображение (и умения, хехе; *ех колежке - с въображение и умения какви резултати можете да постигнете с колегите си, не е истина просто - бел. ми... „колегите"*) всичко се минава без проблеми. Друг минус е, че понякога не се показва персоналното меню на активния персонаж, чието място е в горния ляв ъгъл.

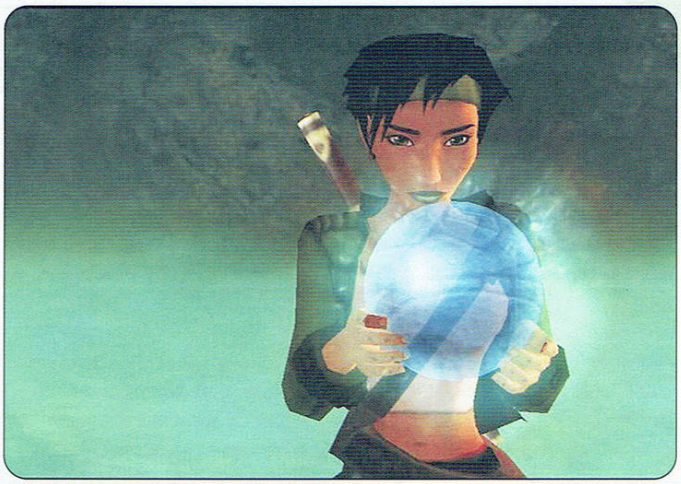
Последната ми критика е, че играта е сравнително кратка. Какво да се прави - хубавите неща свършват бързо, хе-хе (*айде бе! Искам реванш! - бел. едно от „хубавите неща"*).

За завършек

Обобщено: BG&E е разкошна смесица от елементи на екшън, изследване, промъкване, каране на скутер, работа в екип и решаване на логически загадки. Всичко, характерно за една адвенчър игра - изпипано и зарибяващо. Приключение, в което умело е вплетен ненатрапчив и свеж хумор - едно от нещата, които прави от играта истинско забавление; просто няма да усетите как ще се изниже времето и ще дойде краят. Тя има неповторима атмосфера, пълна е с очарование, както и главната ѝ героиня.

Толкова неща искам да изпиша за бижуто на Ubisoft, но каквото и да кажа, то няма да се сравни с усещането, което ще изпитате по време на игра.

В настоящата суша на добри заглавия Beyond Good & Evil е не просто глътка свеж въздух, а цяла кислородна бутилка пленителен геймплей. Изиграйте я - ако не за друго, то поне за да видите нюансите в красивите зелени очи на Джейд.



ONIMUSHA

Автор: Duffer

В интерес на истината до скоро си падах PC-шовинист. В смисъл - нека сме сериозни - как е възможно един скапан куфар, който си ръчкаш в телевизора и поддържа само и единствено зашеметяващата резолюция от 640x480 може да задържи интереса на някой който е преминал 11 годишна възраст?

С времето обаче бавно, но сигурно осъзнах, че конзолите, въпреки всичките си недостатъци (или може би именно заради тях) раждат много повече и оригинални гейм-концепции отколкото пазара на PC игри.

Един дивелъпър на конзолни заглавия тръгва винаги оттам, че сорса който напише неизменно ще се налага да върви на фиксиран хардуеър. Моментът до болка познат на PC юзърите - „Ми ако искаш да играеш новата ни игра - ъпгрейд, пич..." - просто не е възможен. И никой не може да се измъкне със станалото вече банално оправдание - „Еми какво като геймплея и историята смърдят - нали графиката е дасиебемамата и реалистична?"

Резултатът от всичко това са зашеметяващи шедьоври, като Legacy of Kain, Silent Hill и Resident Evil сериите. В крайна сметка стигнах до там, че през последните няколко години започвам да се вълнувам много повече, когато висшето благоволение на конзолни богове, като Konami и Capcom осени и мен - все по фрустрирания от изтощителните ъпгрейдни изнудвания PC потребител.

Цялото това пространно интро беше с цел да омаломощя малко потенциалните предубежденията, които може би имаш към конзолните портове за PC и да ти разкажа за един такъв...

За игра, която не блести с графика, при която интерфейса е основно на традиционен японски и която дори след пачване не може да се играе свястно на ATI Radeon карти. Игра, в която ще можеш да записваш само и единствено на местата които авторите са определили за целта и при това ще си ограничен от определен брой слотове за сейв. Игра, която поддържа само фиксирана резолюция от 640x480 и нехае, че си дал над 300 зелени гущера за последно поколение графична карта. И не на последно място - игра, която ако не си в групата на т.нар. „напреднали" потребители е твърде вероятно дори да не можеш да подкараш.

Игра... която обаче ме накара да се влюбя в нея.

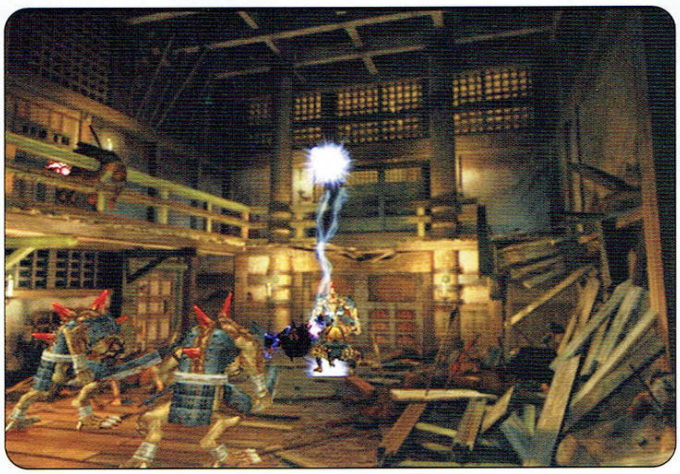
Която ме върна в доброто старо време, когато всичко едва започваше. Когато да подкараш дадено заглавие на смехотворния си 386DX с 2MB RAM, си беше само по себе си цяла игра - забавно приключение, което завършваш с пот на челото, но и с дълбоко удовлетворение, че си успял. И което те кара в крайна сметка да оцениш по достойнство това което с толкова мъки и усилия си успял да изкараш на мътния си 14 инчов дисплей.

Играта се нарича Onimusha Warlords....

Правили са я същите онези богоподобни Capcom, при споменаването на които почти всеки Playstation фен застава мирно в знак на почит и сваля шапка пред блясъка на един гений. Компания дала на Гейм-вселената заглавия като Dino Crisis и Resident Evil (към популярността на която, дори вездесъщия Холивуд направи реверанс и я увековечи в едноименния филм с Мила Йовович).

През последните години Capcom все повече загърбва fighting игрите, с които стана популярна в миналото и в крайна сметка се превърна във важна част от „светата троица" на survival horror жанра (заедно с Konami и Infogrames, да се светят имената им), давайки своя ценен принос за каузата на „Evil Inside" игрите.

Специално тази игра - Onimusha Warlords (или Onimusha 1) някой побърза да



определят, като „Resident Evil със самурай". Както и Dino Crisis обаче (която също не можа да избегне сравнението с емблематичния Resident Evil) и това заглавие си има собствен облик и в никой случай не е някакъв плод на само-клониране, а е напълно различно като игрална концепция.

В Onimusha ти си Саманоске Акечи - самурай-ронин, посветил живота си на преследването и унищожаването на група демони. В тази конкретна част от серията (до момента играта се състои от 3 части) адските изчадия са отвлекли принцеса Юки и Саманоске се впуска в шеметно преследване, което го отвежда през разрушени средновековни японски крепости и храмове чак до подземното кралство на Ада и до финалната развръзка на приключението. По пътя си Саманоске е подпомогнат от тайнствена раса от магични същества – огри. Симпатягите му подаряват магическа ръкавица, с която консумира душите на убитите демони, за да го направят още по-корав пич. Рамо до рамо в странстването си, самурая е следван от младата нинджа Каеде - с която също ще имаш възможност да играеш от време на време.

Самата история е интересна, но доста объркана и неясна. Макар поднесена с целия арсенал от познати похвати - от прекрасни CG филмчета до изобилие от дневници, книги и разкази на изгубени души (доста забавен момент), тя си остава крайно мъглява и нелогична - по един дейвидлинчовски начин - започва без предисловие и свършва пак така, сякаш е просто един епизод от много други (както вероятно и е, като се има предвид в какви „сапунени" поредици излизат обикновено конзолните заглавия).

Следващото което може би ще ти направи впечатление е графиката. *Лошо* впечатление. За съжаление Сарсот не си правят сами портовете и резултатът е едно некадърно мазало. Проблемите идват основно от там, че този PC порт е предназначен основно за китайския пазар. В крайна сметка се получава следното - китайски порт на японската конзолна игра Onimusha, разпространявана от тайванския клон на Electronic Arts. В резултат - фиксирана ниска резолюция и грозни проблеми с исталация под Windows 98 и Radeon карти.

Въпреки това играта изглежда сравнително добре - персонажите са 3D, а фоновете - предварително рендирани картини, но и едините и другите са рисувани с въображение и имат неповторим чар. Движенията на героите са прекрасно моделирани - бойната хореография, различния стил на движение на двамата персонажи - мощни, брутални удари на Саманоске и гъвкавите, пъргави *маваши герита* на Каеде - всичко говори за прецизен моушън кепчъринг.

Ефектите също са на ниво - враговете красиво експлоадират в кървава пихтия, душите им пулсират из въздуха, а зелените очи на нинджа-демоните оставят мазни, светещи дири - сякаш храсталаците са се запалили от банда спотаили се в тях хилдени.

Реално погледнато играта страда не толкова от естествените ограничения на платформата за която е писана, а по скоро от некадъното портване. В крайна сметка, ако портващите си бяха свършили работата както трябва и бяха включили поне опция за повишаване на резолюцията, крайната оценка на графиката ще ще да е поне с 2 единици по-висока.

Иначе странно - за конзолна игра проблемите с традиционната „кинематографична" камера, като че ли са избегнати. Във всеки случай по тази точка, Onimusha подложи нервите ми на далеч по-малко изпитания от актуалния Legacy of Kain: Defiance, например. Всъщност не мога на прима виста да си спомня, да съм изпадал в ситуация в която персонажът и/или враговете да изчезнат от полезрението ми по начин, който да ме подразни сериозно. Не че не се случва от време на време, но определено не вбесява толкова колкото някои моменти с Кейн и Разиел.

Пъзелите в Onimusha тоже са функция на динамичния стил на игра - те са прости, хитри и доста от тях са направени за бързина - например Саманоске и Каеде се движат по коридор. В един миг падат две прегради и Саманоске е затворен в капан - стая която бързо започва да се пълни с вода. Веднага играта прехвърля управлението върху Каеде и тя трябва да нареди пъзел от плочки за максимално кратко време - преди водата да изпълни камерата в която е затворен партньорът ѝ.

Основното което отличава Onimusha от традиционните „survival horror" игри е бойната механика на играта. Използват се основно

хладни оръжия, захранени с душите на убитите демони. На база на предимно близкия бой и по-сериозната екшън ориентация тук нещата са разчупени доста повече отколкото в бащицата Resident Evil, като ъглите на камерата са подбрани така, че да паснат на по-екшън ориентирания стил на игра. Дори движението назад има не само защитна функция - едновременно с него Саманоске нанася мощно *мае гери*, а Каеде - *гери маваши*. Различните гадини в зависимост от това колко могъщи са изпускат различни, като количество и вид души, които магическата ти ръкавица всмуква. Жълтите възстановяват здравето на героя ти, сините зареждат маната му (която се използва за магическите специални атаки), а с червените се ъпгрейдват оръжията и предметите на определени места (магически огледала, които между другото се използват и за запис) и по определен начин.

Специалните атаки са брутални, унищожителни и страхотно анимирани със съответните спецефекти. Те убиват много по-бързо гадовете, а някой от тях нанасят и масова щета. Иначе другият вариант да си махнеш по-бързо някой нахален демон от самурайската глава е да зашеметиш въпросния с ритник - след което героя ти го пречуква с едно мощно завършващо движение.

Тук следва да отбележа, че стила на геймплей сериозно се различава в зависимост от това дали играеш със Саманоске или с Каеде. Играта с девойката-нинджа е доста по-предизвикателна, защото тя е лишена от предимствата на магическата ръкавица и съответно използването на души. Оръжията й са по-слабовати - тя разчита повече на боя от разстояние и опе-оп-опе мелетата с нея са по-трудни. Докато Саманоске Акечи е тежко бронирана бойна машина, която въоръжена с трети левъл меч с магическа атака просто размазва всичко дръзнало да се изправи на пътя му, нежната Каеде разчита на по-предпазливи тактики и атаки от дистанция.

Добрата новина е, че управлението е доста удобно, а бойната система е достатъчно проста - няма да срещнеш никакви трудности при усвояването на базовите концепции - близка атака, блок, специална атака, ритник. Някой от по-мощните врагове нанасят атаки, които не подлежат на блокиране, но такива гадини обикновено са достатъчно тромави, за да можеш да избегнеш навреме фаталния удар. Като цяло битките са кратки, динамични и по японски брутални. Уверявам те - не омръзват.

В крайна сметка всичко това прави геймплея разнообразен и разчупен - две характеристики, които напоследък започнах все по-често да асоциирам с конзолни заглавия. Нещата са така гениално напаснати, че просто няма начин да ти доскучае - екшън, врагове, FMV филмчета, комбота, завършващи движения, решаване на пъзели - всичко това се редува в перфектно балансиран порядък - просто прекрасно замислено и изпълнено забавление, напълно лишено от всякаква излишна мазнина - само стегнат, мускулест, атлетично-изваян геймплей! Фън в от най-чист вид!

Именно това ме очарова в Onimusha. Самурайският епос ми върна старата тръпка, накара ме да си припомня времето когато игрите не се използваха за да си тествам новия хардуеър, а за да се забавлявам. И аз уважавам тази игра за това...

Уважавам я до там, че да преглътна отчайващия порт и програмните грешки и да я изиграя дори и с цената на известно количество изхабени нерви. В крайна сметка не толкова, колкото може би си мислиш, защото Onimusha е (това май трябваше да ти го кажа по-рано) доста кратка игра.

И я уважавам достатъчно, че да ти я препоръчам въпреки недостатъците. Дори ще отида по-далеч - предизвиквам те да я изиграеш...

dev capcom **pub** ea games ta **жанр** сърайвъл хорър **url** www.capcom.co.jp/onimusha/ **pc** 500mhz, 128mb ram, 32mb video **cd** 4 **усвояване** 5-10 минути **прилича на** Resident Evil, Alone in the Dark, Silent Hill

WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY

Автор: Krasleto

Открих кой е третият най-добър приятел на човека! Оказва се, че веднага след отрудената десница и кучето се нарежда... дъската, пичове! Като почнем от стандартните и добре познати нам Сноуборд, Скейтборд и Сърф, минем през сравнително непопулярния Уейкборд, предмет на настоящата статия, та чак до най-новите гъзарии в екстремните спортове - Бодиборд и Сандборд (да, за пясък иде реч при последното!), стигаме до извода, че постоянният приток на адреналин се превръща в начин на живот за все по-голяма част от младежта. Activison, от своя страна, започнаха да пускат игри за всеки един от тези спортове.

Що за чудо е Уейкборда? Ами като Сноуборда, с тази разлика, че е върху вода и нямаш собствено ускорение, поради което се налага да те дърпа лодка.

Както Сноуборда е базиран на ските, така и Уейкборда черпи вдъхновение от водните ски. „Уейк"-ът или вълната, която моторницата образува след себе си, служи за оттласкване на уейкбордъра от водата, позволявайки му да изпълнява различни трикове във въздуха, т.е играе ролята на два куотърпайпа (скейтърите знаят защо ;)). Напълно в свой стил, *Activision* гарнират заглавието с най-известния представители на уейка - Шон Мъри. Дотук с общата култура. Тъй като не ми отива да преписвам (хе-хе), още по-малко от собствената си статия за Тони Хоук 4, ще Ви го напиша в прав текст - триковете са (почти) същите, контролите са (почти) същите, енджинът е (почти) същия, геймплеят - познахте, е същия. Което не пречи на играта да е забавна. Моля, моля! Защото ако по има нещо, по което WUFSM прилича в най-голяма степен на THPS 4, то това е абсолютно „всмукващият" и пристрастяващ геймплей. Напрежението да държиш комбо от десетина трика и да трепериш при всяко приземяване е върховно и независимо колко игри от този тип си изиграл, тръпка винаги има. Както винаги има и някой с по-голяма резултат от теб, което те кара да убиваш цели дни в усъвършенстване изпълнението на триковете.

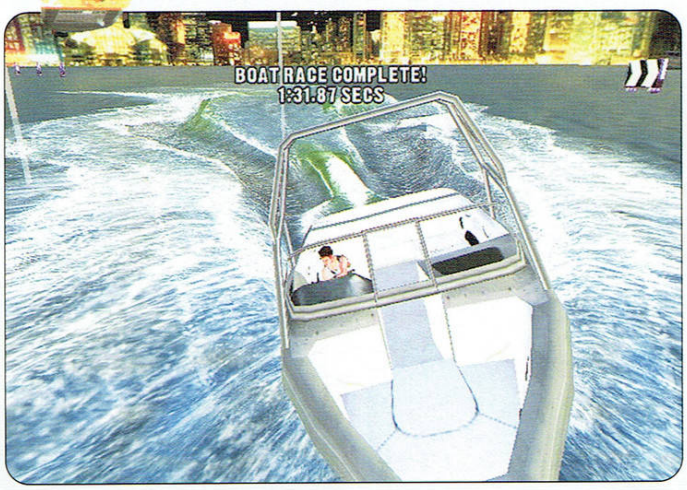
В играта ще избирате между 8 реално съществуващи величия на Уейкборда, с които да порите вълните. Всеки от тях – с различни качества, съответно – различни филмчета при превъртане на играта.

Може да избирате къде да карате - Хонг Конг, Флорида, Белиз, Венеция и няколко фиктивни местности като увеселителен воден парк или флотско корабно гробище. Големи са. Направо огромни. Особено като хванете няколкото разклонения (повечето, от които доста „триково" дизайнирани) или пък се възползвате от възможността да пуснете въжето и да се плъзнете по ръба на някоя ограда/сграда. Без моторницата обаче скоростта намалява прогресивно, така че е добре да се придвижвате на една ръка разстояние от хората, които чакат да ви хвърлят въжето обратно. А, повярвайте, истинските красоти се постигат без въже.

Неща от сорта на катерене на отточна тръба поддържайки баланс, пускане на „канапа", скок и завъртане и приплъзване по перилата на пикиращ хеликоптер. Или пък слайд на четирите страни на сграда и хващане на въжето в края, за да се изпъне то и да ви захвърли във вътрешността на самата моторница. Изобщо иде за невъзможно висш пилотаж – в реалността слайдове не се правят, нито пък се пуска въжето, нито може да се отскочи дори наполовина толкова високо.

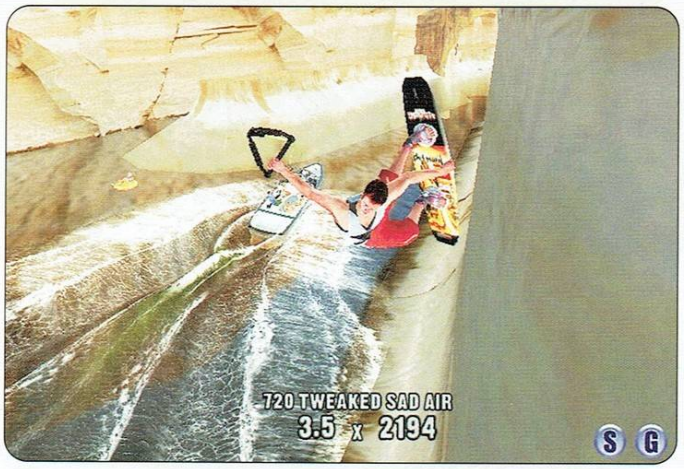
Налага се едно уточнение обаче – ако сте от по-несхватливите няма да можете да си избирате къде да карате, защото – подобно на всички предишни игри – прогресирате напред само ако изпълнявате определен процент от задачите из нивата. И се стига до момент, в който просто трябва да се връщате назад и да се мъчите на вече изиграни карти, само и само да натрупате нужния експириънс за отваряне на следващото ниво. Задачите са два типа:

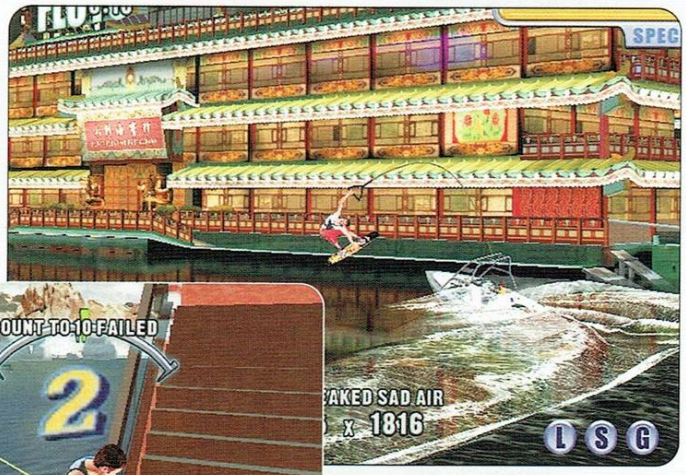
Предизвикателствата се състоят от събиране на звездички за определено време; събиране на цифри (аналогично на събирането на буквички от скейт-серията); заснемане на филм (при което камерата застава пред моторницата и се суче по всевъзможни атрактивни начини, но пък за сметка на това не виждате персонажа си и правите триковете наизуст); каране на самата моторница за време (което пък е напълно безсмислено); както и преминаване през определени места, обикновено високо във въздуха, изискващи адекватно изстрелване във въ-

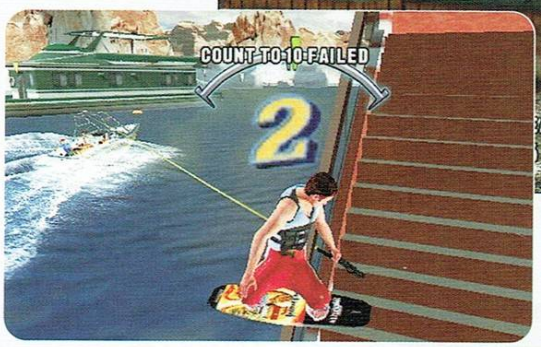


здуха.

Groove mode е едно добро хрумване (тъй като хем избягва досадния времеви лимит, хем не те оставя да мързелуваш и да се наслаждаваш блажено на виртуалната си свобода), – отгоре на екрана се мъдри един жълтичък Groove-метър (всъщност за „метъра" на колегата Юлиян се носят маса слухове, като например, че изоставал с някакви си 1-2 сантиметра от образеца, пазен в Лувъра, но това май са долни инсинуации), който спада (Никога! – бел. Groove) ако не правите достатъчно сложни и разнообразни трикове, съответно се качва и стои пълен ако сте виртуозчета. Идеята е, че докато лодката обикаля из нивото, вие трябва да правите предварително възложени трикове и да карате по определени места, поддържайки и Groove-метъра пълен. Дотук добре, ама по закона на Мърфи, все нещо трябва да е осрано и в случая - това е клипинга и детектването на колизии. Случвало ми е да се препъвам и да си спирам комбото в най-малкото и незабележимо ръбче на пейзажа, случвало ми се е и да минавам през бетонен блок като лубрикиран нож през масло. Също така и въжето току се отърка в някое клонче и се скъса, докато минавайки през различните туристически лодчици държи здраво. С други думи - има какво още да си пипне по играта и множество бъгове за чистене - примерно ако Groove-метъра вземе, че свърши, и вие през това време се разбиете или не се приземите правилно, печелите безапелационно изхвърляне в Уиндоуз. Но Златния скункс печели бъга със слайдърчетата. Обяснявам - когато се прави приплъзване (слайд) се появява едно слайдърче с чертичка, която се накланя ту на едната, ту на другата посока и за да си задържиш комбото трябва да я балансираш чрез стрелките. При manual триковете (от статично положение, не във въздуха) се появява друг слайдер, само че вертикален, със същата идея. Поради бъг в графиката обаче, тях ги има от дъжд на вятър. При положение, че слайдовете и менюълите изнасят 50, че и повече процента от целия геймплей, тъй като служат за продължаване на комботата този бъг сериозно може да навреди на успеваемостта ви.







Графиката, слава богу, се ядва. Водната повърхност, с включено отражение и anti-aliasing, е почти фотореалистична. Е, критикът в мен обажда, че отстрани все едно гледаме един красив синьо-зелен двуизмерен спрайт на уейка, но това е дребен кахър. Не толкова дребен е тоя с моделите на хората и на сградите, но по време на скоците кой ти гледа околността. Идеята за ала-матрично забавяне по време на някой от помощните скокове също радва окото, а водните пръски са толкова много и толкова достоверни, че в повечето случаи не може да видите как уейкбордъра ви се приземява. Звукът определено си е на мястото. Музиката изневерява малко на жанра - вместо обичайните бомбастични парчета, от колонките се лее спокоен, почти лежерен рок и от време на време някакъв хеви метъл, тип „ранните Мейдън". Cool, мен ме кефи! *Shaba Games* обаче заслужават похвали за контролите - докато във Тони Хоук 4 някои трикове, включващи диагонали се правеха изключително тегаво, тук играта ги „лепи" безпроблемно.

Е, това е. Хващам дъската и отивам да поря вълни.

Еваларка на *Shaba* и *Activision*, че за пореден път нахраниха екстремиста в мен, карайки ме да играя още, и още, и още... на поредната им игра. Пък била тя и с поизтъркана вече концепция.

dev shaba games **pub** activison **жанр** спорт **url** www.activision.com/microsite/shaunhurray **pc** 800mhz, 256mb ram, 32mb video **cd** 2 **усвояване** няколко часа **прилича на** thps серията

АВТОРИ: DAMOND & SNAKE

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

Най-накрая маските паднаха. Конците на марионетките станаха видими. И ръцете на кукловода бяха разкрити. Но най-ироничен от всичко беше последният дар на Разиел. Първият... горчив вкус на тази ужасна илюзия...

Надеждата.

История

Няма да бъде особено пресилено да кажа, че историята на Legacy of Kain серията е едно от най-красивите неща, които са се случвали в дигиталния свят изобщо. Стилна, великолепно издържана, драматична, болезнено мрачна и тъжна, преизпълнена с обрати и неочаквано мъдра. История, в която извечните архетипни внушения, стари като самото писано слово, са преплетени в сюжетния гоблен по неустоимо оригинален начин. История, която преобръща реалиите на митовете, за да се превърне сама в легенда. История, която те замайва с виртуозността си, прокарва бледите си нежни пръсти леко, но уверено по струните на емоциите ти, правейки те съпричастен със съдбите на героите си.

Думите са твърде безцветни, за да могат да опишат в цялост шедьовъра, създаден от сценаристката Еймъ Хенинг, може би последният истински бард в съвременния свят на хладна дистанцираност. Единственото, което може да се каже без колебание за историята на Legacy of Kain е, че не можеш просто да играеш в тази игра. Ти или живееш в света на Носгот, или изобщо не си се докоснал до сърцето на поредицата.

В този ред на похвални мисли е добре да кажа, че Defiance е апотеозът на епопеята, започнала в далечния двуизмерен и грозноват оригинален Legacy of Kain и която - вероятно - ще приключи в една последна игра, в която историята на Носгот ще намери своя завършек. Лично ние не вярваме някога в безличния и клиширан свят на компютърните игри да се появи друг сюжет, който да успее да разтърси по подобен начин личните ни идеи за света, по начина, по който го стори тъжната приказка за вампира Кейн и неговия първи лейтенант Разиел. Поклон.

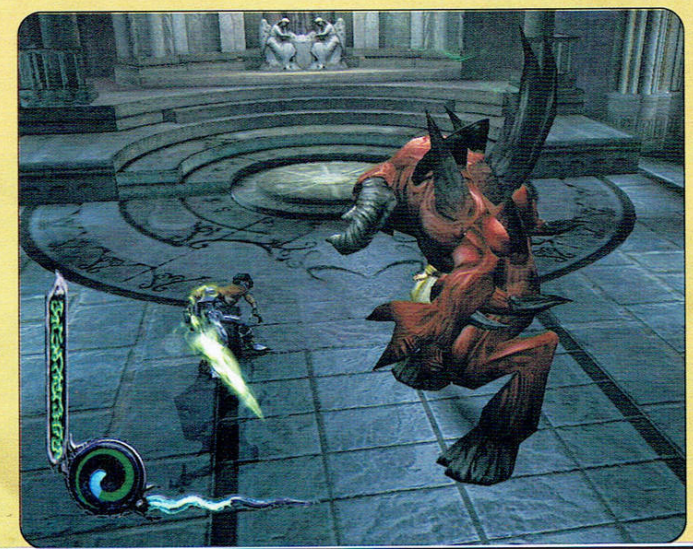
Кейн стои изправен. Неподвижен. Светлината на едно ново начало плахо пропълзява сред руините на настоящето, кара сенките на хиляди грехове да се отдръпнат с ръмжене. Гали хладното, стоманено острие на Блъд Рийвъра, мечът разсякъл Историята. Отразява се в студените, жълти очи, в които за първи път от векове проблясват чувства. Неясни, хаотични и объркани, те се скучпват край черните като нощ вертикални зеници, внимателно докосват каменните лицеви мускули в опит да ги раздвижат.

Моите очи. Моето лице. Моят меч. *Нашият*, всъщност...

За миг бях успял да се погледна отстрани. Могъща, красива по един особено зловещ начин фигура. С вятъра на промяната, танцуващ в плаща и косите ми. Владетелят. Победителят. Роден, за да завладее света. Или да го унищожи. Да го разкъса на парчета и да изсмуче кръвта от пищящото ядро на Битието.

Моето битие е парадокс, а историята мрази парадоксите. Неподвластен на смъртта, не мога да се завърна и към живота - обречен завинаги да се скитам на границата между тях, без да успея да се влея отново в колелото. Насрещният вятър ме тласна по път, който бях принуден да приема за свой.

Почти физически усещах пустотата в гърдите си. И едва доловимото пулсиране на



Графика

Брилянтни текстури, почти невъзможно добър моушън кепчъринг, разчупена и екстравагантно декадентска архитектура на нивата, почти маниакален усет към детайла и не на последно място - твърде незначителни системни изисквания. Към сцените, разказващи похвалената по-горе история, допълват по невероятен визуален начин текста на Хенинг. Взривът на Пилоните, грубата разправа с Мьобиъс, ужасеният поглед на Кейн, когато *разбра* и близкият план на лицето на Разиел, когато цялата съдба на света се отрази в светлите процепи на очите му и едно тяхно, почти незабележимо присвиване по-късно, когато всичко беше решено, категорично заемат първите четири места в импровизираната класация „Какво можеш да сътвориш с добър графичен енджин и много талант".

Знаем, че Defiance може и да не е най-красивата игра на пазара в момента (при все, че е твърде близо до това определение), но със сигурност е единствената игра, от всеки пиксел на която прозира не толкова вложеният в нея бюджет, колкото любовта и себеотдаеността на създателите й.

Звук

Още музиката в откриващото меню на играта, преплела в себе си по невероятен начин десетки различни мотиви и стилове в името на една пропита с тъга и агресия мелодия, успя да ни спести рецензентските терзания. Дарявайки ни с една единствена дума, способна да опише тази графа от разбора на Defiance. *Всеобхват-*

9.0

9

10

8

6

x

ност. От музикалните теми, през цялото звуково оформление (с основен акцент върху симфониите от болка - просто трябва да чуеш обречения писък, когато телекинетичен удар изхвърли поредния нещастник в бездната или стърженето на стоманеното острие на рийвъра, потъващо в живата пулсираща плът), чак до недостижимия войс актинг - всичко е на обичайното за поредицата високо ниво. С което всъщност кръгът на съвършенството, започнат с блестящите сценарни идеи и продължен с обличането им в смайваща графичност, бива затворен.

Озвучителите на поредицата отдавна са записали имената си със златни букви в залата на дигиталната слава, но все пак припомням основните четирима от учитвост - Саймън Темпълман (Кейн), Майкъл Бел (Разиел), Тони Джей (Древният Бог) и Ричард Дойл (Мьобиус).

Геймплей

Противно на очакванията ти няма да започнем с прекрасно замислената система от комбота (сочени из медиите като основния геймплеен плюс на играта), нито с ужасяващата камера (основният минус, както несъмнено си чул, натежал във везните на някои хора повече от горните три графи с похвали). Всъщност основното нещо, което ни направи впечатление в геймплея за пореден път е начинът, по който в Legacy of Kain всеки игрален аспект успява да намери перфектното си място в цялостния пъзел на концепцията. Става дума за разликите между двамата основни персонажи - Разиел и Кейн. Стилът им на бой, примерно. Че е различен, е ясно. Хищническата бързина и подвижност на Разиел и бавният, тежък и някак ленив и самодоволен начин, по който Кейн прегазва враговете си ни е известен още от предишните LOK-игри. Но тук, поставени един до друг в редуването им през игралните чаптъри, индивидуалността на двамата ни любимци заблестява съвсем ярко. Очевидно е, че Разиел убива бързо. Сериите му от комбота са светкавични, той е неконтролируем вихър, оставящ след себе си следа от трупове. Не влага емоции. Убива колкото се може по-бързо и ефикасно, само за да изтегли поредната душа и да продължи напред по пътя си. Чуждата смърт не му носи радост. Нищо не му носи радост. Падащ камък в свят от стъкло, всичко което той иска, е да намери пътя и предназначението си. За разлика от него Кейн е могъщ, роден е за владетел на света и го осъзнава прекрасно. Знае, че всяка негова следваща стъпка всъщност е поредната му победа. Той живее във и извън времето, наслаждава се на всеки миг, на всеки удар, на всяка глътка топла кръв, на всеки отчаян писък. Харесва надменността си, начинът, по който се държи, звука на гласа си. Харесва ленивата си аристократична показност, която е запазил отвъд епохите и превръщането си във вампир. Той се бие заради самата битка, увлича се в танца

меча в ръцете ми.

За пореден път стоях, вперил поглед в останките от колоните, в пропастта към отвъдното, заплашващо да погълне Носгот. *Моя свят*. Но някак не можех да концентрирам мислите си върху последната битка. Битката, която щях да спечеля.

Битката завърши. След толкова победи, донесли ми само тъга. След загубите, които се научих да подминавам с безразличие. Спечелихме. Аз - покоят и отново възроденията смисъл. Той... оръжието и бъдещето, които жадуваше.

Аз съм оръжието, над което загубиха контрол. Мечът няма своя воля, той е създаден, за да пронизва плътта и освобождава душите. Прекършва го единствено ударът в стена. Но острието се разбуди миг преди да я достигне и промени посоката. Срещайки единствено отпора на въздуха, то се обърна срещу себе си. Възкресен, за да унищожава и създава чужда справедливост в името на криворазбрано отмъщение. Ръцете, които се опитаха да го задържат, се отпускат безсилно. Дланта, за която бе изкован в зората на времето, се разтваря за пореден път. И той поляга удобно, живял само и единствено за този момент, прозрял най-сетне отговорите, в името на които се опита да заличи света.

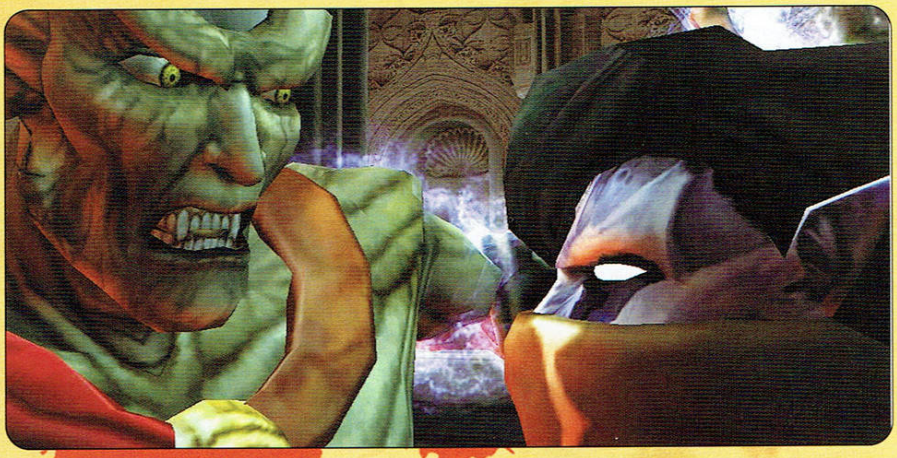
Каменната плът на мъртва-

от удари, заслушва се в музиката на стенанията. Дори смъртната му анимация не се различава по никакъв начин от стила му на пътуване между локациите - просто тялото му се разпада на прилепи, с ясното послание, че нищо не е приключило. Ще се върне отново, щом събере сили. И ще победи.

Ами неустоимият начин, по който двамата герои извършват простичкото действие „отваряне на врата"? Разиел протяга ръка и пристъпва колебливо, с плахата надежда и вечния въпрос „Може би тук, може би сега". Това не е неговият свят, а поредното място, където търси отговорите. Единственото сигурно нещо е самият той, въплътен в нематериалния си двойник, оказал се ключът за твърде много врати. Докато Кейн притежава Носгот. Никой не се озърта, докато върви из собствените си владения, където всеки камък от стените и всяка пламтяща факла му принадлежат. Той уверено изритва поредната порта, с ясното съзнание какво би могло да се крие зад нея.

Освен това с Кейн се умира изключително трудно. Поредната сбирщина врагове можеше само да доведе до възторжен възглас „Храна!". Докато с Рази винаги остава несигурност, водеща до поредния, изпълнен със загриженост или примирение поглед към спиралката, показваща след колко време идва опасността от преселване в отвъдното. Милото същество е толкова крехко в началото,

dev crystal dinamics **pub** eidos **жанр** екшън от трето лице **url** www.legacyofkain.com **pc** 700mhz, 256mb ram, 32mb video **cd** 2 **усвояване** 30 минути **прилича на** legacy of kain серията



оглежда се стреснато при всеки по-непривичен звук, идващ иззад ъгъла. С времето позаяква, но уплашеният поглед и напрегнатата стойка си остават.

Ей такива неща. Усещането от превъплащаването в тези два персонажа е невероятно. Legacy of Kain серията и Defiance в частност е може би единствената игра, в която геймплей моментите имат точно толкова значение за изграждането на персонажите, колкото репликите им или към сцените.

Иначе действието в играта е разделено на петнадесет чаптъра. Двамата герои се редуват - започвате с Кейн, след това идват мъките на Разиел, после отново Кейн. Това, както и еднаквите локации, през които преминават героите, спомага за обрисуването на жив, пълнокръвен и почти реален свят (и за досада спомага, когато преминете отнякъде за пети път, но това - поне в нашия случай - беше прежалимо).

За прословутите комбота. Defiance се радва на може би най-добрата въздушна батална хореография в историята на компютърните игри. С една малко по-кинематографична камера изпълненията на Кейн и Разиел могат да приберат поредната недоклатена *Матрица* в малкия си джоб. Това е и играта с най-слабо застъпен интелектуален елемент в поредицата - екшънът определено доминира над пъзелите, но това е напълно логично предвид цялата агресия, стаена в сюжета. Пък и не смятаме, че съществува човек, комуто може да омръзне да убива по *толкова красив* начин.

Бъг репорт

С тежка мъка на сърце се налага да се включи и тази кратичка графа. Няма нещо по-болезнено от петна върху любимия образ, но без тях

та вампирска цитадела бе надвиснала над мен. Обвих пръсти около ръкохватката на меча си. Върхът на острието тихо изсвъня при досега си с древните плочи под краката ми. Приведох се леко напред, облягайки се на него. Миг на отпускане, незначително късче време в океана от еони умора. За първи път можех да си го позволя. Не бях сам. Странна идея. И странно красива. Подобна на пролетен слънчев лъч, танцуващ по леда, сковал мислите и емоциите ми. Някой беше успял да прекрачи в малкия ми личен свят, изтъкан от мрак, кръв и жажда. Свят, в който доскоро имаше място единствено за мен и моя трон.

Той и аз. Заедно. Двете страни на монетата, която бе паднала на ръба си, противно на всяка логика. Можех ясно да доловя острия звън на разбиващите се край нас пророчества. Тихите стонове на надигащата се изпод руините на Съдбата история. И плахия, първи плач на възраждащия се свят.

Аз и той. Завръщам се в полузабравените или никога несъществували спомени... застанал зад трона, готов да се отзова на всяко отегчено махване с ръка. Подчиних се на съдбата, неписаната и неочакваната. Изкована в зората на времето, по-древна от всяка неясна рисунка по коридорите на историята. Създаден и живял единствено за този миг на единение, аз прогледнах. И я избрах.

Монетата пада на ръба си, но времето застива в мига, в който тя все още е във въздуха - моментът на съдбоносния ни избор. Вече не мога да изричам „аз", въпреки че бро-

би напомнял на красив, но твърде отдалечен от реалността пейзаж. Не, че пропадането на Разиел в дебелата тухлена стена - една малка, безкрайно самотна фигурка, загубена завинаги във вечния мрак, не може да ви докара незаличими душевни травми. Единственият проблясък на светлина в дъното на тунела бе пламтящия край на рийвъра, който отвреме навреме се мярваше пред очакващите го врагове. А те танцуваха, заседнали пред лобния ъгъл, където се отваряше портала към безкрайното нищо. Но Crystal Dynamics са се погрижили за равновесието и противниците са сполетяни от същата съдба - я крайник заседне, я глава. Наистина, това ги спасява от справедливия гняв на Рази, но не позволява изчезването на така познатата ни енергийна бариера, блокирала всички възможни изходи. Тук трябваше да спомена и спешъл скила - поголовно напъхване на всички участници в едно меле под срутените части от стена. Не си мислете, че това спря битката дори за миг! Това, че не виждаш какво и къде мелиш, никога не е било пречка, нали? Лошата част бе, че всички успяха да избягат от капана преди Разиел, скупчиха се отгоре му и закриха дори и оскъдната видима дотогава част. Дотук с проблемите на соул рийвъра. Да видим и вампира. Съвсем в началото Кейн подскачаше по камъни насред ширнала се заплашително вода. Ако имате нещастието да застанете по един определен начин преди втория скок, той застива на ръба на скалата, без да може нито да продължи, нито да се изкъпе. *[Конкретно относно тази графа съм длъжен да отбележа, че или колежката е неспасяем карък, или аз съм ебати късметлията, защото в целия ход на играта не се сблъсках дори със заченки на бъгче. Просто бях длъжен да си кажа - бел. Snake]*

Камерата

Тук думите просто не стигат. Тя е способна да докара до бяс дори и най-фанатизираните фенове. Разбира се, винаги по време на ожесточено меле е много по-важно да се види съответния ъгъл на стаята/тавана/декорациите/леко размазаната текстура вляво, отколкото биещите си. С това се свиква. С извъртането на камерата точно преди някой много прецизен скок - също. Играта възпитава онази сляпа, спасителна вяра - следващата платформа е там, ти не я виждаш, но трябва да повярваш и се устремиш към нея с чисти сърце и душа. Ако са ти останали подобни екстри.

дих сам в света, който не успявах да нарека „мой". Свързани сме с невидимата нишка на предопределението, която не успях да прекъсна, просто защото не я съзирах. А той я укрепваше на всяка крачка. Виждах следите му навсякъде, усещах почти недоловимо някогашното или бъдещо присъствие. Неосъзнато следвах неговите стъпки.

Аз съм Кейн... Наследникът на Баланса. Последният пазител на Колоните. Героят от пророчествата. Владетелят на мрака, който ще донесе светлината със себе си. Вампирът, който ще върне мира и хармонията на Носгот, но никога не би могъл да възстанови загубената му невинност. Върху бледния лик на безучастния вселенски часовник пропълзя мигът, в който отекват съдби. В който смехът ще избухне в писъци. За последен път. Кръвта на враговете ми ще се стече в гърлото ми, ще облее трептящият в ръцете ми меч. А аз ще бъда победител, дори ако трябва да бъда последното късче късче материя в агонизиращата вселена. И никой демон или бог не може да ме спре...

Аз съм Разиел... Образът на Разиел в разпилените по пода късчета от натрошено огледало. Сарафанът, вярващ сляпо в идеалите, тласкан от омразата и погинал от собствения част от интериора и да я интегрираш в телесната структура на недружелюбно настроени индивиди. И Разиел, и Кейн от самото начало са въоръжени с рийвърите си. Този път от Crystal Dynamics са решили разнообразието в инвентара да се изразява в ъпгрейди за мечовете. Спектралният и материалният рийвър, освен различната визуализация и промяна в количеството щети, които нанасят, си имат една графа, която се пълни след всеки следващ нанесен удар. За удобство ще я наричаме *берзърк бар*. Въпросната графа може да се пълни и по-бързо, ако след довършването на някой враг, наместо да се нахраниш с кръвта/душата му, натиснеш още веднъж бутона за удар и го екзекутираш по особено чаровен начин. След напълването ѝ можеш да изпълниш специалния удар на съответния рийвър чрез задържане на бутона за удар. По-долу следва надлежен списък със съответните ъпгрейди. Няма нужда да ни благодариш.

Кейн

Balance Reaver

Визуализация - черепа в центъра на Баланс-емблемата.

Спешъл - отхвърля враговете назад.

Flame Reaver

Визуализация - пламък

Спешъл - предизвиква кратък пристъп на лудост у опонентите ти, каращ ги да се обърнат едни срещу други.

Още - ъпгрейдва телекинетичните таланти на Кейн и му дава възможност да пали предвидените за целта мангали. Ох, не, Кейн не е скинар; става дума за... абе, няма значение.

Dimensional Reaver

Визуализация - зелено сияние.

Спешъл - нанася единичен удар по всеки враг в околността.

При пълен берзърк бар - нанася допълнителен демидж, визуализиран по очарователен зелен начин, ако си падаш по подобни неща. Комботата обикновено убиват от веднъж.

Теории

[containing spoilers]

Кейн несъмнено знае древното пророчество за Наследника на Баланса и приема еволюцията на Разиел като знак за появата на героя. Може би това, а не моментната ревност към крилете му, е истинската причина за захвърлянето в бездната - само така вампирът ще се превърне в devourer of souls (поглъщач на души ще си му викате у вас си; ние няма да го превеждаме).

Обаче крилете на Древните са подобни на птичи, докато при Разиел напомнят повече на прилепови, което навява асоциации с хилдъните.

Кейн и лейтенантите му еволюират в демонични създания. Възможен отговор е покварата на Носгот, която се отразява и върху вампирите. От друга страна в Blood Omen 2 Кейн погълна голямо количество кръв на хилдени, а това неминуемо повлиява и нему, и на създанията му.

Когато Янос показва Рийвъра на Разиел, изрича следното - „Връзката трябва да бъде подсигурена. Колоните са ключалката". Рази продължава с „А рийвърът е ключът". Или с други думи той е необходим за възстановяване на бариерата между демоничното измерение и Носгот.

Оръжията

Defiance е първата игра в Legacy of Kain поредицата, в която няма да имаш възможността да награбиш първата налична остра и стоманена

Lightning Reaver

Визуализация - енергийно кълбо

Спешъл - не особено ефектен лайтнинг демидж.

При пълен берзърк бар - в момента, в който удариш някой враг, от тялото му ще изскачат мълнии, нанасящи щети на близките до него врагове.

Time Reaver

Визуализация - око

Спешъл - забавяш потока на времето. Чудесен булет тайм, с други думи. Проблемът е, че имаш шанс да го използваш *единствено* в една глупава битка с едни недоклатени монахчета и няма да можеш да напълниш спешъла повече от веднъж.

При пълен берзърк бар - можеш временно да забавяш потока на времето

Разиел

(неговите рийвъри имат доста по-явни и логични емблеми от балансните емблеми на Кейн, така че с чиста съвест пропускаме графата „*Визуализация*")

Spectral Reaver

Спешъл - шокова вълна.

Material Reaver

Спешъл - същото като по-горе. Само че в материалния свят.

Dark Reaver

Спешъл - невидимост.

При пълен берзърк бар - при изпълнение на стандартно комбо от три удара от острието му излитат очаровано злобни сенки, които нападат близките опоненти.

Още - с него можеш да потъмняваш едни специфични светлинни сфери в името на някои пъзели.

Light Reaver

Спешъл - изпраща вълна от светлина, заслепяваща всички лошковци в района.

ствената си ръка. Първият лейтенант на Кейн, чиято смърт дълго време бе единствената цел на осакатеното ми съществуване. Получил своя трети шанс, за да подири отмъщение, което се оказа само незначителна брънка във веригата. Два пъти прекъснах нишката на живота на братята си. Първият - в името на този, когото някога мразех от дъното на непокварената си душа, вторият - в угода на собствения си гняв. Колелото се завърта за пореден път, а аз напрягам усилия, за да го задържа - последната пречка, счупена и пометена от силите на историята...

НИЕ ще завладеем света.

При пълен берзърк бар - ослепява противника, с който се биеш в момента.

Още - с него пък можеш да осветяваш тъмни сфери.

Air Reaver

Спешъл - вълна от въздух, която отблъсква и парализира за малко враговете.

При пълен берзърк бар - при класическото комбо от три удара ще направи същото, но с противника, когото налагаш в момента.

Още - с него активираш добре познатите на всеки фен на поредицата вертикални въздушни потоци, с чиято помощ можеш да отлетиш до някоя неприятно висока локация.

Fire Reaver

Спешъл - изпраща вълна от огън, която пали всичко живо в региона. Без теб, де, ама ти и без това не си особено жив, като се замисля.

При пълен берзърк бар - запалва враговете ти.

Още - пали мангали. Не, съжалявам и Разиел не е расист. Би настанал голям геноцид, ако избиваше всички, които не са със син цвят на кожата.

Water Reaver

Спешъл - обездвижва всички околни врагове, покривайки ги с очарователна ледена коричка.

При пълен берзърк бар - същото, но приложено само върху индивида, който си ударил в момента.

Още - замразява водопадите и можеш да се катериш по тях.

Earth Reaver

Спешъл - забиваш го в земята и нанасяш страховит демидж на всички околни врагове. Стига да са стъпили на същата плоскост, като теб.

Още - с него активираш едни специфични Earth Devices и във въздуха обикновено се появяват едни неприятно бързо изчезващи каменни плочи, скачането по които се оказа едно от основните забавления на колежката (уточнение - скачането беше за мен, забавата - за дълбоко уважавания ми колега). Освен това изваждането на Земния рийвър премахва „плуващият" ефект във водните басейни и ти дава възможност да се разхождаш кротко по дъното, да буташ каменни блокове, да разбиваш стени и каквото още там изисква сценарият от теб.

Spirit Reaver

Спешъл - убива на място всички налични врагове.

Още - можеш да го използваш както в материалния, така и в спектралния свят.

SPLINTER CELL
COLLECTORS' EDITION

Автор: Snake

„Ама ти не си тук, за да ми помогнеш?!" проплаква някакъв разкъртен от бой руски моряк, завързан в особено неуютен на вид фризер, в компанията на класическите, овесени на куки тленни свински останки.

„Аз изобщо не съм *тук*" просъсква му емблематичният шпионин Сам Фишър и зарязва безцеремонно нещастника да се оправя с житейските си несгоди както намери за добре.

Всичко това се случва в една от трите нови мисии, лансирани в колекционерското издание на хитовия стелт шуутър Splinter Cell и очевидно имащи за цел да подгреят на слаб огън очакванията от задаващия се със страшна сила официален експанжън Pandora Tomorrow. Както и сам можеш да се досетиш, принципната идея на всяко колекционерско издание е, че

А/ Ти си деградирал до отказ фен на оригиналното заглавие, сънуваш мокри сънища със Сам Фишър и книжката към оригиналната игра вече е започнала да лепне от - така да се каже - обожание. В този случай очевидно си готов да продадеш родната си баба и двата си шпиндела с азиатско порно, само и само да се докопаш до още някое ниво, шотче или филмче от любимата си игра.

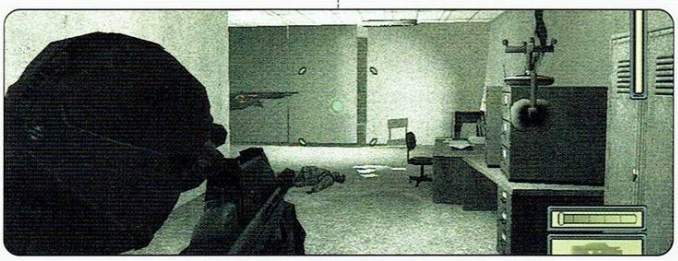
и

Б/ Ти си си деградирал по принцип, но до момента така и не си намирал време, желание или пари да си купиш тази прословута игра, която всички ти хвалят като един от най-добрите стелт екшъни. В този случай имаш златния шанс да получиш надлежно пачната, удължена и доукрасена версия на оригиналната игра, за общо взето същите пари, които си щял да дадеш навремето, така че определено си намазал от закъснялата си покупка.

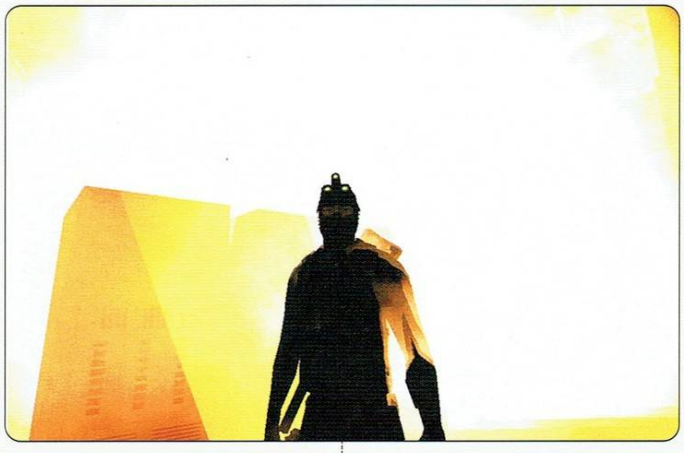
Това е. Splinter Cell: Collector's Edition ти предлага един допълнителен бонус диск, на който можеш да откриеш точно четири екстри.

Трейлъри на Prince of Persia: Sands of Time и XIII.

Пач версия 1.3, който анихилира почти всички забелязани в оригиналната игра проблеми, с изключение на онова особено гнусно пращене на звука, оправящо се единствено с рестартиране.



Наистина великолепно филмче, разказващо предисторията на Splinter Cell - залавянето и екзекутирането на агентите от ЦРУ Алис Мадисън и Робърт Блостей, което всъщност даде ход на събитията от играта. Както и очарователно кроткия риболовен уикенд, който мистър Фишър прекарва с изненадващо сексапилната си дъщеричка, преди да се появи началството и да го натири в бившия соц лагер да спасява света.



Вече споменатите три нови мисии следват директно оригиналната история, но се отключват веднага след инсталирането на бонус диска, така че няма да ти се налага да преиграваш целия Splinter Cell, ако не си пазиш сейвовете. В тях трябва да си промъкнеш облечения в черна кожа задник последователно до някакво имение, до корабна военна база и до клаустрофобичните коридори на руска подводница. Историята, свързваща новите нива в хомогенно цяло е приятна, имаш си няколко приятни обрата, а левъл дизайнът е на характерното за оригиналната игра високо ниво. С две думи - прекрасен начин да прекараш още два-три часа в света на Splinter Cell, в случай, че си имал желание да получиш още от същото. Реални новости няма нито на ниво инвентар, нито на ниво геймплей - недоклатеният на моменти изкуствен интелект, смъртоносно ниските нива на интерактивност и недообмислените ситуации (вратите могат да се затварят само когато им дойде времето, което е безумна тъпотия; не можеш да взимаш оръжията на враговете си; лошковец, който очевидно знае кода за някоя врата, не може да бъде принуден да ти я отвори, освен ако не е по сценарий) продължават да бъдат основните черни точки в тефтерчето на Splinter Cell.

От гледната точка на почитателите на поредицата тези три нива си струват дори и само заради разтърсващия момент, в който установяваш, че лошите разполагат с устройства за нощно виждане и мракът престава да бъде основният ти съюзник. За останалите - историята около подводницата Вселка определено няма да наклони везните на фенщината ви в полза на Сам Фишър.

73%

dev ubi soft **pub** ubi soft **жанр** екшън от трето лице **url** www.splintercell.com **pc** 800mhz, 256mb ram, 32mb video **прилича на** splinter cell, metal gear solid 2

ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS

Автор: Snake

В нашето издание си падаме по перверзиите.

Няма начин да не си го забелязал.

Дори и да не си присъствал на последното ни редакционно събиране, на което любимият ни главен редактор г-н Димитров ни четеше с леко прегракнал глас избрани моменти от настолната си книга на Ксавиера Холандер, включващи най-общо казано

представяне на отделителните органи като средство за сексуално задоволяване. А членовете на колектива, барабар с една от колежките, се бяхме струпали край него и слушахме с блеснал поглед като първолачетата край дядо Вазов.

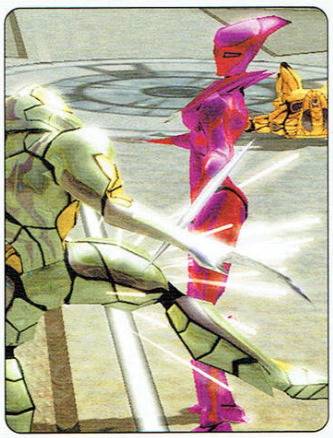
One Must Fall: Battlegrounds без всякакви съмнения е точно заглавие като за нас – от тежката садо-мазохистична артилерия.

Но стига празни приказки, да пристъпим към същината. One Must Fall: Battlegrounds спада към жанра на онези стари като света биткаджийски игри, които в крехката си младост си джиткал на големите автомати в задимените квартални гаражи. По неясни причини Diversions Entertainment са се опитали направят нещо като римейк на One Must Fall - компютърна баталия от началото на деветдесетте, отличаваща се идеята по монитора ти да се лее машинно масло и да хвърчат гайки в противовес с любимите на всички ни кървища и карантии от Mortal Kombat.

Дори и да игнорираме по някакъв неясно благоразположен начин батальоните от бъгове (при все, че е трудно, защото някои от тях са наистина забележителни; така например в избрани моменти играта услужливо те изхвърля в Windows-а, като междувременно на монитора ти изскача аутлуук експреса, подканващ те надлежно да изпратиш мейл) няма как да пренебрегнем факта, че OMFB е безобразно тъпа.

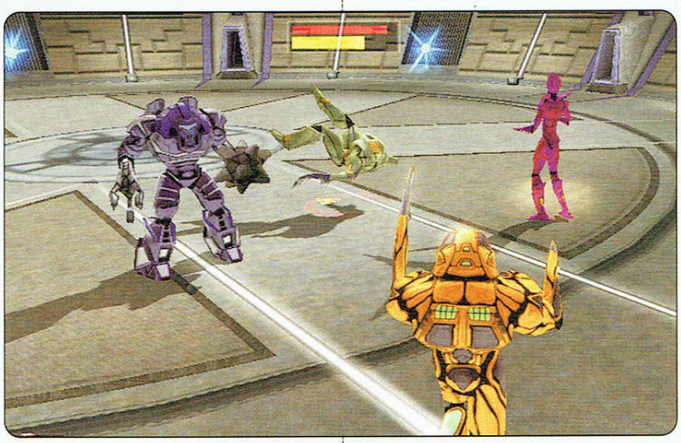
Имаш на разположение десет персонажа, различаващи се по следните таланти: *сила, ловкост, издръжливост и фокус*. Сред тях има само две девойки, така че изобщо не вярвам да подбираш героя си на базата на уменията му.

След като приключиш с нелекия избор на виртуалното си алтер его, ти остава да подбереш и робота, в който да го натикаш. И тук нещата вече наистина стават трагични. На моменти човек остава с впечатлението, че дизайнерите са ритали из офиса си празна бирена кутия и после с умиление са направили три де модел, добавяйки някое и друго смъртоносно на вид острие и кръщавайки така полученият робот с гордо и



хищно звучащо име, като „богомолката".

Противно на традициите на жанра, камерата не е заела услужливо странична позиция, давайки ти ясен шанс да се насладиш на впечатляващите си серии от комбота, а е



лепната зад ръбатия гръб на избрания от теб робот. Ще имаш честта да наблюдаваш същия този гръб през по-голямата част от времето, без да имаш особено ясна представа дали в съответния момент биеш или те бият. В редките моменти, когато камерата се завърти - без да иска, очевидно - в някаква малко поудобна позиция, ще разбереш, че гледната точка в OMFB всъщност си е жива благословия, защото хаосът от зле анимирани и некоординирани движения със сигурност ще ти подейства депресиращо.

В премъдростта си авторите на тази садо-мазо екстраваганца са се опитали да предпазят играещите и от срама на преждевременната еякулация, като веднъж влязъл (на арената) не ти дават да свършиш за по-малко от три минути. Няма значение колко бой изяде вражеският робот, битката не приключва с неговата кончина, а с натрупването на определен брой точки. Противниците ти са наясно с този факт и използват оскъдното си AI основно, за да бягат от теб, така че ако си избереш някоя от по-бавничките машини, можеш да поставяш олимпийски рекорди по свършване.

В списъка с перверзиите трябва да добавим покъртителната графика и невероятните звуци от боя, очевидно пресъздадени чрез налагане на поцинковани кофи с тръба.

Не мога да се стърпя да цитирам в заключение един западен колега-перверзник, комуто също се е наложило да мине през изпитанието OMFB: Ако искате да играете добра биткаджийска игра - изиграйте ня-

коя конзолна такава. Ако нямате конзола - купете си конзола. Ако в момента нямате пари за конзола - спестете и си купете конзола. Ако нямате пари за конзола, не ви се пести и неистово ви се играе биткаджийска игра - може да пробвате и Battlegrounds. На ваша отговорност.

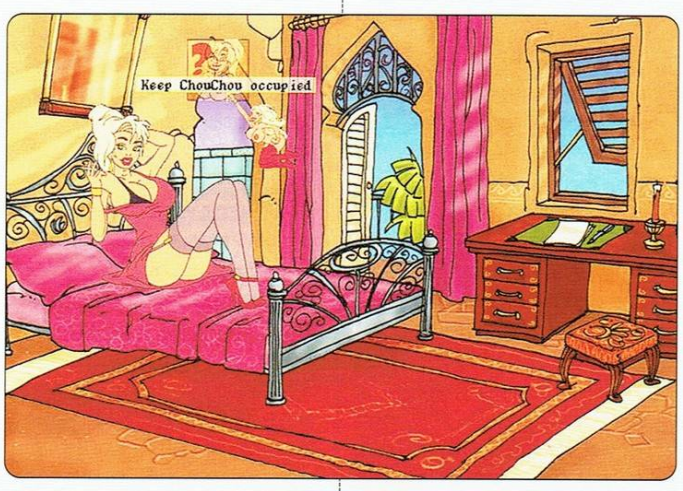
50%

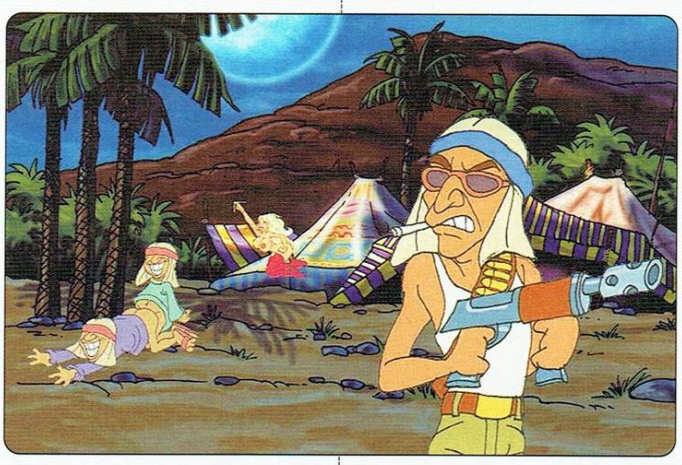
dev diversions pub gmx media жанр бой с роботи url www.omf.com pc 733mhz, 128mb ram, 16mb video прилича на one must fall

AIRLINE 69
RETURN TO CASABLANCA

Автор: Snake

Знаеш ли, любими мой читателю, в момента гледам с мрачен поглед монитора си, слушам Аморфис, налегнал ме е грип, кашлям с усърдието на агонизиращ глиган и ме е обзело неконтролируемото желание да се протегна през белия уърдовски документ и да хвана за гърлото човека, в чиято замаяна от чикии главица се е зародила идеята за настоящото дигитално безумие. Не мисля, че някога съм бил по-близо до идеята да приложа на непознат прекрасната гайричиева идея за пребиване до смърт с черен изкуствен член с олимпийски размери.





Не, на стари години не ме е налегнал остър морализъм, успокой се. Фактът, че на единица екранна площ в тази игра могат да се видят повече зле нарисувани цици, отколкото в дългогодишните мокри сънища на загорял художник еротоман, може да бъде дори чаровен от някаква конкретна гледна точка. А самото съществуване на подобни игри предполага, че на пазара има търсене за игрални продукти, в които пълнителят на плазмената ти пушка не е единственото нещо, което се празни. Проблемът ми идва от отвращаващото безличие на Airline 69. Единствената ясна идея в главата на същия онзи автор е било исконното пазарно правило, че сексът продава. Факт е. Ама нямаше да е зле да си зададе още въпросите „кой секс", „как продава" и „защо продава".

Ох, дееба и гадната кашлица. Кой ми го натресе баш сега това ревю...

Какво?! Виж, повече от очевидно е, че не съм в настроение да ти пиша нещо забавно, за това престани да пълзиш по редовете с този блестнал в очакване поглед, защото и ти започваш да ме дразниш. Пък и защо, дяволите да те вземат, си останал с впечатлението, че щом видя някоя игра, в която курсорът на мишката представлява гола мома, друсаща

цици, а в откриващия кадър можеш да видиш две клатещи се истерично черни котки и веднага трябва да изпадам в литературно-саркастични откровения. Ми ебат си се животинките, размножават се. Аз какво да направя по въпроса?

Както отбелязах, Airline 69: Return to Casablanca просто е безлична. Самоцелна. Объркана. Съдейки по стила на анимациите, човек първоначално очаква, че ще се сблъска с пиперлив сексуален хумор, но такъв просто липсва. Играта не може да те разсмее дори с глупости по начина, по който го правят някои провалящи се в претенциите си игри. Еротичната въздушна линия просто няма претенции, за да може да го направи. Тя няма реална геймплейна концепция, в рамките на която да се появят гафове. От тази гледна точка може да се каже, че именно така изглежда безупречната игра.

Играта не може и да те възбуди. Нито няколкото отчайващи стриптийз клипчета на някаква застаряваща порно звездица с едри цици и конска физиономия, нито фактът, че повече от половината движение, което ще видиш сред статичните декори на монитора си е копулационно-коитално, а практически всички звуци, придружаващи кликване с мишката, пресъздават стонове, лизания, влажни прониквания и прочее еротични манипулации.

Играта не може и да те забавлява. Не вярвам да се трогнеш особено от историята на оплешивяващ пилот, който открива, че превозва някаква сексапилна френска бунтовничка в един кашон и след като по неясни причини самолетът му бива свален от германски изтребители, двамата се чукат половин интро насред пустинята и след това отиват в Казабланка с идеята да си основат самолетна компания. Нито от идеята да цъкаш като полуидиот из някакъв град, да купуваш и продаваш информация, тоалетна хартия и порно списания, за да направиш пари, предполагам. Нито пък от борбата с перверзните хазартни идеи на авторите, представени в местното казино, принуждващи те да залагаш едри суми при неспасяемо ниски шансове за успеваемост. И още по-малко - от необходимостта да задоволяваш онази същата досадна френска любовница, като я биеш, хапеш, лижеш, галиш с перо и тормозиш с вибратор в зависимост от желанията й, подскачайки като бесен върху една серия от иконки, в името на поредния й фалшив оргазмен вик.

По-нататък в играта има и още някакви градове, ама си търси друг малоумен рецензент да ти разказва за тях.

Предупредих те, че няма да е забавно. Хайде, изчезвай да тормозиш колегите. Ще се видим пак след няколко страници. До тогава се надявам, че ще съм оздравял.

32%

dev interactive ship pub redline software жанр еротичен куест url www.redlinesoft.com pc 400mhz, 64mb ram, 4mb video прилича на wet the sexy empire

CRAZY TAXI 3

Автор: MrAK

Не, не и не! Не може на PC-то ми да съжителстват NFS: Underground и недоразумението Crazy Taxi 3. Разправят, че това било конзолен порт. Глупости! Това чудо първоначално явно е било предвидено за игрален

автомат - от ония дето пускаш 50 стотинки, срещу които получаваш един кредит и шанса да въртиш, колкото искаш (можеш) с него. Но явно от Sega са се светнали, че така няма да изкарат никакви пари, защото кой би повторил (че и попървил) да играе на този такси симулатор. Да, именно. Симулатор на такси [да бе, колега, заглавието не ви ли подсказа този факт по достатъчно категоричен начин - бел. Snake]. Ама не зъл, какъвто беше Quarantine навремето, нито пък толкова весел, колкото са такси мисиите в GTA.

Но да караме поред, че апаратът цъка.

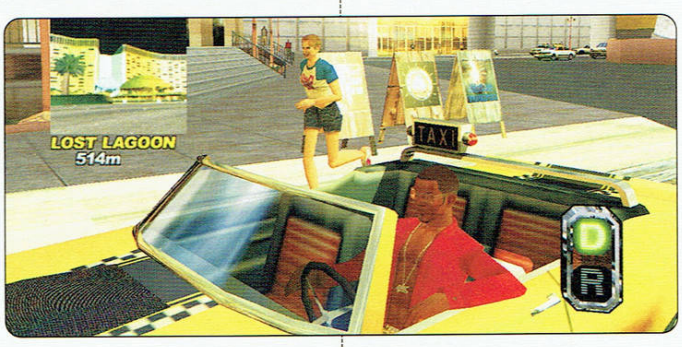
Както вече споменах, Crazy Taxi 3 е симулатор на таксиметров бизнес [това имам смътното усещане, че го схванахме - бел. Snake]. Не знам кой си е мечтал някога да става бакшиш, ама ако има такива, може и да се зарадват на играта. Целта е (то се подразбира) да събираш клиенти и да ги возиш до определено назначение за определено време. Ако успееш, получаваш кинти и евентуално някакво време бонус. Целта е да вземеш колкото можеш повече секунди бонус, за да въртиш геврека по-дълго и съответно да изкараш повече виртуални доларчета (въпреки, че някакъв глас в началото на мисията ти казва: „Ok, It's time to make some reeeeeeal money!" аз не видях една истинска стотинка). Лошо, ако се плащаше да играеш тази игра щеше да има много по-голям смисъл, отколкото в настоящият вариант ние да си плащаме, за да я играем. Клиентите, които качвате, са няколко типа, като над всеки, който маха ръка с възторжен вик „Такси!" има доларче в някакъв цвят (син, зелен, жълт или червен), което се явява да покаже колко е труден курса и колко добре платен ще бъде той. Съответно в началото може да си избирате полесни пътувания, та да натрупате секундички и после да се метнете на големите пари. Това в никакъв случай не подобрява качеството на играта, обаче. И за да не кажете, че съм голословен ще ви кажа какво не ми харесва всъщност в идеята на тази CT3. Няма стимул, другари и другарки! За какво ми е да въртя като един халипав по някакви измислени улици, като не печеля нищо [мисля, че схващам идеята, която се мъчиш да прокараш от няколко реда, но наистина ли смяташ, че това е начинът да ти повишим заплатата - бел. Snake]. Няма „заключени" коли или градове, нито пък някакви особени бонуси. Всичко си е достъпно от началото и се иска само да имаш здрави нерви, да слушаш простотиите на пътниците, които возиш и достатъчно незаето с нищо време, което да осмисля това действие. Въпреки, че чак толкова да няма какво друго да правя, за да си пусна тази игра, едва ли ще ми се случи някога. Другото безумие е, че таксито ви освен, че върви в обичайните за кола измерения скача! Да, бе, със space-а се изтрелвате на 2-3 метра над земята и клиентите ви пищят от кеф. Тази функция направо уби всичко детско в мен и ме накара да се замисля докъде може да се простре малоумието на някои гейм дизайнери и какво ли още можем да очакваме от тях. В крайна сметка, ако попадна още веднъж на нещо такова, най-вероятно ще си изхвърля компютъра и ще се върна към доброто старо „Не се сърди човече".

Както споменах вече, в CT3 има 3 града, из които да печелите real money (пфу!). Във всеки от тях можете да избирате из между четирима шофьори с различни коли, които да бъдат вашето виртуално алтер его. Разлика в поведението на колите и скоростта почти няма. Ако я има, то тя е толкова незначителна, че не си струва да се споменава. Освен споменатите локации има и набор от мини игрички, в които трябва (примерно) да спукате 30 балона, като минете през тях за 30 секунди или да карате слалом през торнадо, което постоянно пуска други коли върху вас. Тъпотия.

Но стига критичност. Дойде време да ви споделя хубавите неща от играта. Които реално не са много. Всъщност са точно две. Първо графиката е много свежа. Красива, приятна за окото и шаренка. Градовете, макар и с измислени имена (Glitter Oasis, West Coast и Small Apple) са всъщност преработени копия на Las Vegas, San Francisco и New York. Има и достатъчно разнообразие от превозни средства в заобикалящият ви трафик, които да допълват шаренията. За сметка на това споменатите мини игрички изглеждат доволно постни откъм графика и убиват всякакво желание за игра на тях.

Второто нещо, което може да се причисли към плюсовете на CT3 е музиката. Много свеж набор от весели пънк и ска песнички, които допринасят приятно за динамиката на играта.

Общо взето това е. Моят съвет е - не я играйте. Няма смисъл. Инсталирайте си GTA и си въртете там такси мисиите, поне ще можете да излезете и да разстреляте пътника, ако не ви допада или да сгазите тоя-оня.



Толкова. Нова година - нов късмет, дано да не продължи така, както е започнала.

30%

dev strangelite studio pub empire жанр аркада с колички url www.empireinteractive.co.uk pc 400mhz, 128mb ram, 16mb video прилича на crazy taxi серията

POSTAL 2
SHARE THE PAIN

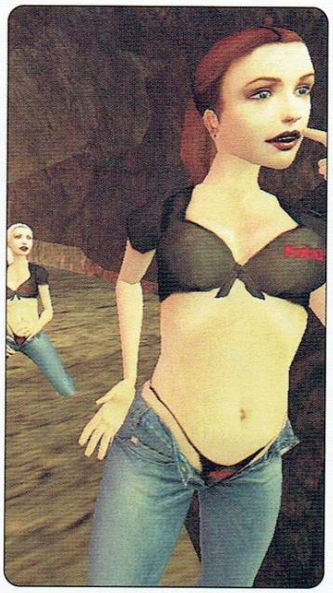
Автор: Snake

Честно да ти кажа, точно в случая с Postal 2 ме боли хуя за бъговете, тежките ситемни изисквания и недоклатения геймплей. Все неща, относно които западните колеги побързаха да се разпищят навремето, като пронизани анално назгули. Postal 2 никога не е имала за цел да се впише в геймърската история, като съвършен комерсиален продукт, изчистен от грешки и с мазен и плавен геймплей. Идиотите от Running With Scissors са вложили прекалено много усилия да измислят начин да завреш пушката си в задника на някое нещастно котенце или да си извъртиш вертикално пишката, за да можеш да пикаеш върху себе си, да се изгасиш, ако си запален и още по важно - да чуеш гнусливата кашлица на Пича, когато в кривото му гърло влезе урина. Къде ще ти остане време за оптимизиране на енджина и прочистване на бъговете, като имаш такива важни задачи.

Важното е, че играта е изродска. И авторите й са стигнали до напълно логичния извод, че ако искаш да поливаш хомосексуалисти с бензин, да ги палиш и после да риташ обгорените им, агонизиращи тела по някоя централна улица или да обезглавиш свещеник с права лопата, тяхната игра е единствената на пазара, която може да отговори на извратените ти желания. Ако не искаш и идеята за подобни гадости те отвращава - ами дори и Postal 2 да предлагаше изкуствения интелект и геймплея на Half-Life, пак нямаше да можеш да я понесеш, нали?

Тук ще приема, че си от моята партия и си посегнал към Share the Pain с хищен блясък в погледа, породен от въпроса каква ли перверзия са ни подготвили този път от Running with Scissors. Перверзия е правилната дума.

Имам неприятното задължение да те информирам, че Share the Pain всъщност е от онзи тип експанжъни, които големите компании пускат безплатно на официалния си сайт, но за съжаление дребосъци като RWS се опитват да ти продадат за триде-



сет долара. С благородната идея да съберат достатъчно пари, за да може идеята им в Postal 3 освен бутон за разкопчаване на панталона и изваждане на малкия Пич да имаш и такъв за одървяне, та да можеш освен да пикаеш по съгражданите си и да им го завреш, да не си остане само на хартия. Благородно начинание само по себе си, стига да не става дума за *моите* 30 долара. STP всъщност ти предоставя пачнат доколкото е възможно оригинален Postal 2 с няколко леки козметични промени в познатия ти град, едно ново оръжие, леко редуцирани системни изисквания и забележително занижено време за лоудинг (15-20 секунди, което си е приказка в сравнение с двуминутния тормоз от едно време). И добавена опция за мултиплейър. Ако си следил внимателно това, което съм изписал до тук (което автоматично значи, че не пиеш достатъчно, не си добре напушен, а жената в скута ти не се справя разсейващо, което пък още по-автоматично те прави недостоен за читател на това списание) може и да си забелязал споменаването на факта, че добре полираният екшън трудно се лансира сред добрите черти на Postal 2. Да видим все пак за какво точно става дума в това мулти с неясно предназначение. Четири стила на игра. Стандартните Deathmatch и Team Deathmatch, Snatch, което всъщност си е също така стандартния Capture the Flag, само че - в типично постълски стил - с пички, наместо с флагове - и Grab, което вече е нестандартна, но не особено интересна идея за разпилени из съответното ниво десет чувалчета с пари, като победата идва със събирането на всичките. Всяко ново чувалче увеличава щетите, които нанасяш, но ако събереш повечко - сам се досещаш - всички останали играчи забравят междуличностните си конфликти и погват теб. Има няколко нови карти, но се оказва, че за капак на всичко немалка част от мултиплейъра се развива върху терени от оригиналния Postal 2, което

вече е съвсем нагло.

Нека добавим и факта, че от RWS пак не са се престарали с бета тестинга и не са установили, че секъндъри файър режима на гранатите - позволяващ им да си лежат кротко някъде като мини, активиращи се при появата на играч - превръща мултиплейъра на Share the Pain в борба за оцеляване, а не за убиване, защото на петата минута от играта половината терен бива услужливо миниран.

Присъдата? Ако не притежаваш Postal 2, Share the Pain си е една доста добра покупка, защото в общи линии отстранява основна част от проблемите на оригинала. В противен случай смятам, че можеш да живееш достатъчно пълноценно и без да споделяш болката си с някого...

58%

dev running with scissors **pub** whiptail **жанр** перверзен екшън от трето лице **url** www.gopostal.com **pc** 400mhz, 128mb ram, 16mb video **прилича на** postal 2

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION 1.10 GUIDE

Автор: Glarusa

Начи, преди да почна да споделям впечатленията си от патча за 1.10 на Диабло - Лорд ъф Дистракшън, нека направим следните уговорки:

1. Ако си начинаещ в играта, ако си свикнал да развиваш героя до Hell и после се отказваш от трудност, ако чийтваш айтъмс - НЕ ЧЕТИ!

2. Целта на статията не е да дава насока, а е споделяне на впечатленията на база игра в изминалите 5 години.

3. Ако искаш да разбереш как да направиш герой, който се справя на Hell – ЧЕТИ.

4. По принцип става въпрос за Single; TCP/IP и Open на плейърс 8 предимно, но се взима предвид и игра в Риълмс/БатълНет.

5. Статията визира PvM (играч срещу зверове), а не PvP (играч срещу играч).

След като попълните анкетата, ще си /Ви задам въпроса на глас - струваше ли си чакането този патч и променя ли той играта, както обещаха от Blizzard? По моето скромно мнение – Да!

Промените:

Лорд ъф Дистракшън 1.10, в краткост LoD 1.10, прави опит да промени играта радикално и донякъде успява. Нови уникални предмети, промяна в статуса на монстърите, развиване на скиловете на героите по нов начин, нови страхотни рецепти за Хорадрик куба, разместване на монстърите по актовете, разширяване на нивата (някои), нов Монстър - Диабло 2 :-))... но да започнем подред:

Предметите:

Едва ли някой малко от малко запознат с Диабло ще отрече факта, че солта на играта са именно предметите, тръпката какво ще се падне след поредното разчленено, взривено, набучено, изкормено и т.н тяло. И Blizzard много добре знаят това, знаят как да бръкнат в дълбините на съзнанието ни и да изкарат наяве жестокостта, хазартното начало, стремежа към „Аз съм най-добрият" – да ти го поднесат като игрица и ти да се потопиш в нея, воден от насладата да съм този в играта, който не мога да бъда в реалния живот. Затова не мислете, че убивам пощаленя с кухненския нож с надежда да ми пусне уникална покана за запис от 100 000 долара, или че преди да правя секс крещя като варварин пред спалнята за инкрийз ... (сетете се сами). Предметите в игрите те карат да развиваш героя си, и ония пичове от Blizzard знаят как да пускат на час по лъжичка, как да те зарибят така, че да изтребваш денонощно, да се вкатилиш така, че погледа ти да е само левъли и меджик файнд и като вдигнеш чашата кафе и видиш, че е празна, да си кажеш на глас: „Not enough mana". Пристрастените знаят защо!

Ето, сега в LoD 1.10 има над 100 нови уникални предмета, за Бога! Нямат милост, нямат. Купища нови уникални предмети с разбиващи геймърско сърце статистики.

Изискванията за левъли на предметите са намалени, много са малко предметите изискващи левъл над 80-ти вече. Това на пръв поглед звучи добре, но де' факто няма много смисъл, защото е въведена нова формула за вдигане на опит, на която ще се спра по-късно (естествено, че е плейъро-убиваща). Имам чувство че в Blizzard са се разделили на два лагера, лоши програмистковци и добри програмистковци, и като правят играта сключват примирие и разделят създаденото от тях поравно. Като в случая, тъкмо се зарадваш, че добрите програмистковци са намалили изискванията за левъл на предметите и хоп, шамар - след 70-ти левъл има наказателна формула за трупане на експириънс, т.е опит - с Уважение: Лошите програмистковци!

Подобрени са показателите на сетовете, както и са добавени някои специални ефекти; след като сглобиш сета, т.е. събереш всички предмети - например некрото се превръща във Вампир, променя се цялата анимация на героя. Другите класове светят като Валкирията, а Асасинката стои полупрозрачна като скила си fade. В бонусите от събран сет са добавени показатели от типа: 30% намаляне на поетите щети /Асасин/, 350% увеличение на причинените щети /Друид/ и много други такива играчоугодни екстрици. Гадната приумица на някой недоспал пич /лош програмистковец/ от Близ - че ако сета е от 5 предмета и ти имаш 4 от тях, забравяш да ти дропне 5-ия в сингъл - остава. Но в парти при убиването на дзвер от друг, може да си падне спокойно. Политиката на Близард за насърчаване на мултиплейъра е здраво прокарана и в този патч - има предмети, предназначени само за играещи в БатълНет.

Жълтите - редките - rare предметите са със завишени показатели и може да се намери наистина доста ценен предмет, особено на Hell.

Оранжевите - crafted предметите са с мноооого добри показатели, като има формула за фиксираните такива:

At ilvls 1-30,	there's a 40%	chance of 1 affix	and a 20% chance each of 2, 3 or 4 affixes.
At ilvls 31-50,	there's a 60%	chance of 2 affixes	and a 20% chance each of 3 or 4 affixes.
At ilvls 51-70,	there's an 80%	chance of 3 affixes	and a 20% chance of 4 affixes.
At ilvls 71+,	there's a 100%	chance of 4 affixes.	

Имайте предвид, че понякога Blood амулета, да речем, е с 4-те фиксирани показателя и с 4 произволни (random). За Бога, братя, крафтвайте, получават се невероятни предмети.

Златните - уникалните - unique предмети вече добавят възможности за присвояване на скил от друг клас - например има уникална каска (class specific item) за Варварин, която му дава възможност да стане Werewolf - върколак. Руническата дума за оръжията на Асасина й дават възможност да се върти като варварин с Whirlwind (вихрушка). Некромансъра, след като сглоби сета си, може да кества (звучи глупаво на бг) firewall, fireball и даже има fire mastery. Става некро-маги-вампиро-мансър. Повечето рунически думи (новите) дават достъп до различни скилове на различни класове. Как Ви се струва нагрухтяното прасе Варварин с 2000 живот, призоваващ от пръстен духчето на друида Oak Sage 5 левъл. Ами как - 50% лайф - демек 3000. Ами ако има и каската, с която става вълк? Не ми се смята... Варианти, колкото щеш.

Търсете, намирайте, кествайте и се кефете. Тенк ю, Близ.

Помните ли единия от слуховете в началото на излизането на играта, че мечът на Тириъл, който пада в Геената огнена при битката с Мефисто (да, там на мостчето), присъства в играта като супер рядък предмет, неспоменат никъде и падащ се на „много играли играчи". Е, не е слух, уникален предмет си е, изискващ 85 левъл (всъщност, имаше преди предмет с такова име Azurewrath, но беше меко казано смешен, недостоен за ръка на ангел). Сегашния Azurewrath е доказателство, че слуховете достигат и до ушите на пичовете от Blizzard. Невероятно е мечлето.

В играта вече има и уникални jewels, които са ориентирани към магиите от елементалните школи и пойзън магиите. Идеални са за вграждане в предмети на магьосници:

* 100% Chance To Cast Level 51 Poison Nova When You Die
* +37 Poison Damage Over 2 Seconds
* +3-5% To Poison Skill Damage
* -(3-5)% To Enemy Poison Resistance

Сокнати по сета на некрото, или по други предмети, които носи, значително ще му помогнат ако е ориентиран към пойзън магиите. Или в Джавазонка с лайтнинг страйк, лайтнинг ориентирания jewel. Тенк ю, Близ.

Руните. Колко от Вас са намирали Zod руна (69лвл)? Знам, знам – малко сте. Аз лично съм намирал само една за 5 години игра!. Търгувал съм за нея, падала се е в мулти, но лично съм намирал една. А сега в LoD 1.10, можеш да си я направиш в куба! Трудно се постига, но ако преди от един дроп на монстър, сандък и прочие, шансът да се падне Zod беше 1:750 000, сега с топене е факт! А именно:

3 Thul Runes	+	1 Chipped Topaz	=	Amn Rune
3 Amn Runes	+	1 Chipped Amethyst	=	Sol Rune
3 Sol Runes	+	1 Chipped Sapphire	=	Shael Rune
3 Shael Runes	+	1 Chipped Ruby	=	Dol Rune
3 Dol Runes	+	1 Chipped Emerald	=	Hel Rune
3 Hel Runes	+	1 Chipped Diamond	=	Io Rune
3 Io Runes	+	1 Flawed Topaz	=	Lum Rune
3 Lum Runes	+	1 Flawed Amethyst	=	Ko Rune
3 Ko Runes	+	1 Flawed Sapphire	=	Fal Rune
3 Fal Runes	+	1 Flawed Ruby	=	Lem Rune
3 Lem Runes	+	1 Flawed Emerald	=	Pul Rune
2 Pul Runes	+	1 Flawed Diamond	=	Um Rune
2 Um Runes	+	1 Topaz	=	Mal Rune
2 Mal Runes	+	1 Amethyst	=	Ist Rune
2 Ist Runes	+	1 Sapphire	=	Gul Rune
2 Gul Runes	+	1 Ruby	=	Vex Rune
2 Vex Runes	+	1 Emerald	=	Ohm Rune
2 Ohm Runes	+	1 Diamond	=	Lo Rune
2 Lo Runes	+	1 Flawless Topaz	=	Sur Rune
2 Sur Runes	+	1 Flawless Amethyst	=	Ber Rune
2 Ber Runes	+	1 Flawless Sapphire	=	Jah Rune
2 Jah Runes	+	1 Flawless Ruby	=	Cham Rune
2 Cham Runes	+	1 Flawless Emerald	=	Zod Rune

Тенк ю, Близ.

В LoD 1.10 има два нови уникални charms - единият (Grand charm) се пада сравнително лесно и е с не лоши показатели, ориентиран е предимно към подпомагане растежа на банковата/сташовата сметка на героя. А другият (small charm), е нещо, за което съм си мечтал и мечтая все още. С невероятни данни е, колеги от Закарум! Единственият проблем при него е, че може да падне само в БатълНет. Излъгах, не е само това проблема - даже и да играете в БатълНет, за да го получите ще се изправите лице в лице с... Диабло 2 (ще обясня после)

В този чарм, както и в някои предмети, е прибавена нова екстра - от 5 до 10 % повече експириънс, което е добре за високите левъли, където той се качва бавно, бавно, като брутния вътрешен продукт на България, да речем.

В кратце. За предметите мога да говоря много и ще трябва да изкараме притурка към списанието, което - сами разбирате - е неприемливо.

Съществата:

Е, много са гадни в LoD 1.10. Намалена им е устойчивостта към физически щети, за сметка на увеличени показатели като Живот, Бързина на атака и т.н.

Вметка ***: Ако героят Ви не е развит добре, забравете за Hell!***

От Blizzard твърдят, че са поработили над скрипта за поведението на съществата, като са ги направили „по-умни", което е много спорно, защото ако умен значи да си с увеличена скорост на ходене и когато живота ти падне под 33%, бягаш със скоростта на ракета - меко казано ми се вижда малко „прах в очите". Но да, гадовете са много бързи. А как кълцат, особено на Hell - понякога си мисля, че героите са те, че те играят hack'n'slash, а не аз. Така е направена играта, че секунда невнимание - наплют монитор, крясък и Restart in Town. Няма го безметежното „мачкане", „газене" с развит прасоподобен герой. До 99 левъл, ако ще и облечен с „новите дрехи на царя", си на тръни. Е това заслужава овулации... опаааа, овации за момчетата от Blizzard. Като хардкор фен, адмирирам такава трудност на играта и знам, че много хора ще я зарежат, след чесането на монстъра в продължение на 10 минути и пиене на колби като руски моряк. Ще Ви дам съвет: ако изпаднете в такова положение, погледнете го от добрата страна: Вие сте джакузи (един истински Джакузин хироу), и около 999 999 монстъра ще се изтребят кой да се подложи на Вашия масаж и гъдел.

В V акт има промяна относно населяващите го същества. Интересното е, че са предимно стрелящи. По-интересното е, че са предимно Скелетони, във всичките им разновидности, които правят колосални щети.

Стар факт е, че от тях не може да се краде мана и живот. А и са в неизброими количества.

А в подстъпите към Баал, Ви чака много „приятна" изненада, особено ако сте меле характер - милите, сладки, айрънмейдън кестващи Oblivion Knights (аз им казвам ЛюбвеОбливиън найтс). Сещате се, в добри количества. Има и други „приятни" монстърс, като Claw Vipers (тия от II акт), с много завишен демидж на подобната си на bone spear стрелба, сладките куклички „ Undead Stygian Doll", които по моето мнение са с леко намален демидж при разпръскването си. Но те са все някак си убиваеми. Истинският дзвер в 1.10 е подразделението на Willowisp - Gloam, Burning Soul, Black Soul в V Акт. Тези гадинки ме подлудяват - 90% устойчивост на физически демидж и т.н. Стрелят със струи лайтнинг - отвратително мощно. Топят 1000 точки живот с три струи - ако има и 4-та - летален изход. А ако има и герой с тях, не дай Боже да е Cursed и да Ви лепне един Amplify damage - гушвате искейпа. 75 лайтнинг резист не Ви оправят, трябват предмети с лайтнинг абсорбиране, като Lightsabre, например с 25% lightning absorb. След като минете през тая паплач и отидете в тронната зала на Баал, „миньоните" му, които са последната пречка преди него, ще Ви се сторят все едно режете масло с топъл нож. Листър дъ Торментър, който преди ме караше да застана на макс-концентрация при битка, сега ме гледа как пия кафе с едната ръка, убивайки го с другата...

В обобщение, V Акт е изцяло променен по отношение на монстърите - всички космати, грухтящи и пърдящи гадини са си били чакалък в земите на варварите. Без изключения! Че и по пътя май са взимали стероиди, мамка му, мнооого стероиди!

Когато влезете в игра на Hell, да речем, плеъйрс 8/синглъ и тя си генерира картата и монстърите по нея - ще Ви направи впечатление, че шампионите и баровците със свитите си (unique monsters with minions), са МНОГО повече от преди. По мои сметки, около 6 пъти. Което е супер, заради „дропа", и ако може да се справяте с тях, чакайте хубави предмети за разглеждане в инвентара. Риск печели, Риск губи - би казал един известен халфлинг. Ще си позволя да цитирам самите Blizzard: *„Be prepared to execute a hasty Save and Exit"*. Коментарите са излишни.

И сега - новият монстър - Диабло клонинга. Всъщност, си е същото Диабло, като анимация, но като показатели е Чернобилско творение. Появява се само в БатълНет, абсолютно произволно във всички видове трудности на играта. Джиткате си с неквo нещастно геройче 42 левъл в Найтмеър и Ви се появява надписа **Diablo Walks the World** и знаете, че на мястото на някой Супер уникален дзвер (Rakanishu, Bishibosh, Eldtrich, Pindleskin и т.н). се е появил Дидо (не Фриймън, а Диабло - аз така му викам, то не, че има разлика). Туй съкровище пуска един уникален чарм, за който говорих преди малко. Можеш да имаш само един брой в инвентара. За да го дадеш на друг герой, не можеш да го прехвърлиш през, хммм... „търговския екран", а трябва да го метнеш на земята. Но преди това трябва да изтърбушиш гадта, а тя мре зверски трудно. Устойчивост на елементални магии 95%! На физически щети 95%! Регенерира адски бързо - представете си, че сте го добили и лентата с живот над главата му паднала до пред „Д-то" - полумъртъв, нали?. Ама не, ха се върнете за две секунди в града за колби или наемник - когат се върнете - чисто нов, кат сутрешен вестник! А колко живот има... По-добре не питайте! А с какво се бие... Освен с екстрите на по-малкия си брат от, това гущерче пуска и един много, ама много убийствен Армагедон (като на Друида). Тук ще се опитам да отговоря на въпроса, който сякаш чувам как се рови като червейче в мозъците Ви: „Бахxx! И как ще трепя тва говедо?" Има начин. Първо, Дидо не понася меджик щетите - Берзерк, оръжие с меджик демидж. Lower resist на Некрото и Conviction на Паладина му свалят устойчивостта на елементалните магии и пойзъна. Не съм пробвал, но мисля, че и Amlify damage-а на Некроменсъра ще му събори и устойчивостта към физически щети. Static fielda, както при всеки Акт-бос, е много полезен, crushing blow на оръжието също е от полза, както и оръжията, които са предотвратяващи регенерирането на живота /prevent monster heal/. Предмети с процентни щети на демони (Laying of hands, Chains of honor - думата и т.н) също. И! Резистънс, особено на lightning и fire - задължително на MAX - ако имате абсорбиращи „материали" - слагайте.

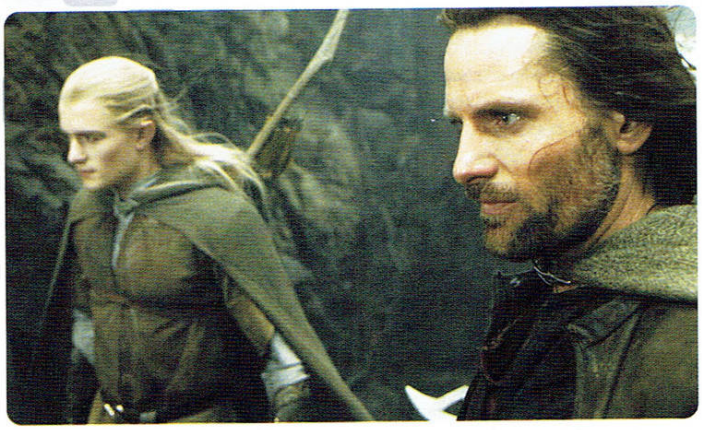
to be continued...

ВЛАСТЕЛИНЪТ НА ПРЪСТЕНИТЕ: ЗАВРЪЩАНЕТО НА КРАЛЯ

Участниците: Виго Мортенсън, Йън Маккелън, Илайджа Уд, Орландо Блуум, Джон Рис Дейвис, Анди Съркис, Лив Тайлър, Хюго Уийвинг
Режисьор: Питър Джаксън
Сценаристи: Франсис Уолш, Питър Джаксън, Филипа Бойънс
Официален сайт: www.lordoftherings.net

Пътуването приключи.

Вратата към любимия на цели поколения фентъзи свят на Дж. Р. Р. Толкин беше тържествено затворена, за да бъде открехната само още веднъж в края на тази година с удължената DVD версия на филма.
И тогава приказката ще свърши. Ще остане единствено горчивият, застоял вкус на реалността. И споменът...
Третата и последна част от най-мащабната фантастична продукция на всички времена (какви *Звездни войни*, бе?!) е способна буквално да помете представите ти за кино, такива, каквито са били до този момент. Два кадъра - изненадващото начало с червея в едър план и закономерният финал със затварящата се кръгла хобитска врата - заключват помежду си една от най-високите точки в дълголетната история на седмото изкуство. Малко са филмите, съчетали в себе си тиха, вдъхновена и ненатрапчиво истинска актьорска игра с най-невъобразимите компютърно генерирани ефекти, създавани към днешна дата. Има сцени от този филм, които буквално се врязват в съзнанието на зрителя и оставят в него белези от кинематографична наслада, които ще пречат при възприемането на всяко филмово произведение, попаднало пред погледа на същия този зрител в близките месеци. А, може би и в близките години. Креативният гений на Джаксън се е докоснал до всеки кадър, всеки детайл, предлагащ филм, презареден с драматични сълзи и батален адреналин, оставяйки нейде из пометеното ми от силата на внушенията съзнание неясния въпрос дали пък това всъщност не е най-великият филм на всички времена. За мен. Не смятам да ангажирам никого с мнението, което всъщност дори не бих могъл да изразя напълно ясно с думи. Каквото и да ти кажа за този филм, ще бъде недостатъчно. Знам, че думите на тази рецензия ще се разбият и размият като капки дъжд в океана от емоции, предизвикани от *Завръщането на краля*. Третата част от епоса просто успя да ми подейства на толкова много и различни нива, да докосне толкова различни центрове в душата ми, че сетивата и емоциите ми по някое време просто дадоха на късо. Този филм е като влюбване. Разтърсващ, унищожителен, променящ личните ти представи за живота, даряващ равни дози болка и щастие. Съжалявам, ако те разочаровам като кино критик, скъпи мой читателю, но не мога да разделя *Краля* на отделни кадри, които да анализирам, да изтъквам високи и ниски моменти. Любовта не предразполага към анализ. А към леко неебателно отдръпване от реалността и топка от бушуващи в стомаха емоции. Факт е, че *Кралят* има своите несъвършенства, но те са като бенки върху лицето на любимата жена. Знаеш, че са там, виждаш ги, но просто не можеш да ги осмислиш като недостатък, докато потъваш в безкрая на очите ѝ и ти иде да се разревеш от мъка и радост.
И понеже и без това съм заебал професионализма и съм го ударил на лични послания, изтърпи ме още малко. И без това вече трябва да си забелязал, че конкретно тази рецензия я пиша за себе си, не за теб.



Скъпа моя Еовин, това ще си остане нашият филм. И краят на Толкиновата приказка всъщност беше началото на нашата лична такава. Запази завинаги светлината в очите си...

Факти:
Виго Мортенсън твърди, че в хода на филмирането на трилогията е убил всеки един каскадьор на снимачната площадка по поне петдесет пъти.
В края на снимките Питър Джаксън подарява на Илайджа Уд и Анди Съркис по едно копие на Единствения пръстен. Дълго време всеки един от двамата си мисли, че само той има такъв подарък.
Били Бойд лично композира и изпълнява песента, която героят му Пипин пее на Денетор. Стиховете са на Толкин.
Финалните надписи са с продължителност от 9 минути и 33 секунди.
В първия филм от трилогията - „Задругата на пръстена" имаше 560 компютърни ефекта. В „Двете кули" бройката достига 800. В „Завръщането на краля" компютърните ефекти са 1500.
Батални сцени, които в настоящата продукция включват в себе си над 200 000 дигитални бойци, са били толкова мащабни, че в студиото за визуални ефекти Weta Digital се е наложило да построят допълнителна стая, която да побере допълнителната хардуерна мощ, необходима да задвижи цялата тази виртуална мащабност.
В настоящия си - обичайно орязан вид - „Завръщането на краля" е дълъг 3 часа и 21 минути. Слуховете са, че първоначалната дължина на филма е била шест часова преди окончателния монтаж и между 4 часа и 30 минути и 5 часа в цялостния си вид, който по традиция ще видим на DVD в края на годината.

Цифрите на трилогията:
Приблизително **1000** километра заснета лента
48 000 меча, брадви, щитове и прочее въоръжение
15 000 костюма
42 шивачи и дизайнери, отговарящи за сътворяването и поддръжката на горните
20 602 статисти
Допълнителни **10 000** статисти, дегизирани като орки
От всички тях - **114** актьори с реплики, в рамките на трите филма
На **30** от тях пък им се е наложило да научат фиктивни езици и диалекти
2 400 души филмов екип
1 600 чифта латексови хобитови крака
250 коня, използвани само в една сцена
180 специалиста по визуални ефекти
100 реални новозеландски локации, използвани за снимките
7 години работа по трите филма

Емблематично изказване:
„Вижте, след като прочетох „Властелинът на пръстените", за първи път осъзнах простичкият факт, че това всъщност е книга за Пипин и някакви други герои..."
Били Бойд

ПРИСЪДА ЗА ПРОДАН

Изключително обещаващ в началото си съдебен трилър, подпрял доста свежа и оригинална идея (големи компании, които не могат да си позволят да губят дела плащат на гениален специалист по легални съдебни измами и екипа му от елитни психолози, за да подбере и манипулира по такъв начин съдебните заседатели, че присъдата в края на краищата да бъде благоприятна за въпросните компании) върху плещите на доста силен актьорски състав (Джийн Хекман, Джон Кюсак, Дъстин Хофман и Рейчъл Вайс). В началото си обаче. Към края - дори и да не си внимавал много в надписите - ще установиш, че всъщност *Присъда за продан* е базирана върху текст на Джон Гришъм, когато един безобразно лигав и политически коректен хепиенд отнесе очакванията ти подобно на товарен влак, преобърне историята с хастара нагоре и те изостави самотен и горко псуващ в хладния киносалон, прегърнал тъжно празната си кутия от пуканки.

Оценка: 6/10

ЗАЛЕПЕН ЗА ТЕБ

Когато някъде по средата на филма едробузест американски редник плесна инфантилния си приятел зад врата, за да привлече вниманието му към някакъв кръчмарски телевизор с думите „Гледай щоуто, бе тъпак" трябва да ти кажа, че леко се стреснах. Защото тъкмо бях започнал да се оглеждам за изхода от салона в тъмното. Така реших да остана до края, за да се убедя окончателно, че *Залепен за теб* е уникален филм. Той е комедия, въпреки че това може да ти стане ясно единствено от графата „жанр" в прес рилизите. Проблемът е, че за двата му часа дължина залата беше потънала в онази лепкава тишина, характерна за особено тежките и предразполагащи към размисъл драми. Иде реч за двойка сиамски близнаци (Мат Деймън и Грег Кинийр), единият от които иска да прави кариера в Холивуд, а другия - както подсказват заглавието и логиката - е залепен за него. Някой явно е решил, че идеята единият брат да чука новозавоювано гадже зад някаква завеса, докато прикаченият му към него брат пише любовни и-мейли на любимата си е смешна. Не е.

Оценка: 3/10

ПОСЛЕДНИЯТ САМУРАЙ

Като се замислиш обективно, този филм е до такава степен претъпкан с клишета, че в него няма практически нито един кадър, който вече да не си виждал многократно. Като започнем от началото (алкохолизиран военен с добро сърце, който е непрестанно измъчван от спомените за едно клане, в което са загинали стотици жени и деца), минем през средата (същият попада в среда на различна култура, преоткрива себе си и бившите му врагове всъщност му стават най-близки другари) и стигнем до края (пак той повежда въпросните близки другари в самоубийствена атака, в името на добрата стара чест). Противно на всяка логика обаче, *Последният самурай* е доста приятен филм. Би могъл да бъде дори добър, ако беше попаднал в ръцете на някой малко по-кадърен от Едуърд Цуик (*Легенди за страстта*) режисьор. Но и в настоящия му вид получаваш няколко наистина презаредени с драматичен потенциал сцени, много идилично-хармонични японски пейзажи и един съвсем приемлив Круз. Не е малко.

Оценка: 8/10

ВСИЧКО ЛОШО СЕ ВРЪЩА

Ако има истина в заглавието, някой в най-скоро време трябва да хване режисьора Боб Рафелсън, да го върже за един стол в киносалона и да му прожектират настоящия филм, чак докато не започне да моли за милост и не обещае тържествено, че никога повече няма да посяга към филмирането на класически криминални разкази на Дешиъл Хамет. И по възможност - към филмиране по принцип. *Всичко лошо се връща* - ако чак толкова те интересува - е безобразно плоска криминална история, в която благ по характер детектив (Самюъл Джаксън) се натъква по случайност на банда измамници, начело със Стелан Скаарсгард, флиртува ловко с любовницата му (Мила Йовович) и накрая решава да се откаже от топването на сбръчканата си черна патка в нещо влажно и източноевропейско в името на правдата. Заеби.

Оценка: 4/10

КИНО ЗАГАДКА

Отговорът на загадката на **Александра Филмс** от миналия брой за режисьорския дебют на Клинт Истууд е „Play Misty for Me" от далечната 1971 година. DVD-тата отиват при:

The Fallen Angel (dmxbg@abv.bg) - **„Ядрото"**
Алеко Пальов (johny_blaze@abv.bg) – **„Терминатор 3"**
Дамян Манолов (th3_sph3r3@yahoo.com) – **„25ят час"**

Отговорът на загадката на **Съни Филмс** е относно фрапиращите ментални отклонения на рибката Доби от *Търсенето на Немо* е загуба на краткотрайната памет. Наградите отиват при:

Жеко Стефанов (starfish_bg@abv.bg) - магнит за хладилник от *The Haunted Mansion*
Иван Гамански (idg2@abv.bg) - звънче за тормоз на потенциална прислуга от *The Haunted Mansion*
Тодор Ангелов (t_angelov@mail.bg) - шпионски бинокъл от *The Recruit*

Двете ни нови загадки са закономерно наградови:

Колко златни глобуса получи *Завръщането на краля* и в кои категории?
Избройте ми петимата актьори оскарово номинирани за главна мъжка роля?

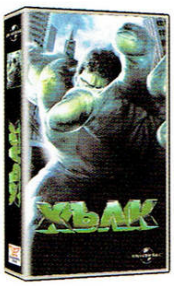
Трима от отговорилите на първата ще получат DVD-та от Александра, а на втората – филмови сувенири от Sunny. Отговорите на kino_zagadka@abv.bg. Аре със здраве.

КАРИБСКИ ПИРАТИ: ПРОКЛЯТИЕТО НА ЧЕРНАТА ПЕРЛА

Може би най-свежият летен блокбъстър на 2003 година. Вече и на видеокасета и DVD, дето се вика по рекламите. На цената на наема получаваш очаровательно истеричен Джони Деп, в ролята на може би най-културния пиратски главатар в кино историята, прекрасни визуални ефекти, много хумор, стилен екшън и Леголас с говедарска прическа и реплики.

VHS/DVD

ХЪЛК



Ослепително глупава комиксова адаптация, чиято поява в близката видеотека за пореден път води до два особено резонни въпроса: Защо, в продукция за голямо зелено чудовище драматични актьори като Ник Нолти и Дженифър Конъли са си дали повече зор от специалистите по визуални ефекти? И защо тази гневно-мутираща реакция, спохождаща главния герой, не засяга по никакъв начин зеленясалия му пенис та гащите продължават да му стават, дори и след като порасне три пъти и останалите му дрехи се разпаднат?!

VHS/DVD

ТАКСИ 3

Факт е, че това е най-тъпият филм от таксиджийската поредица на все по-рядко определяния като „френско чудо" Люк Бесон. Но така или иначе най-вероятно ще бъде с пъти по-добър от в момента подготвяния американски римейк на първото *Такси* с недостижимо противната Куийн Лафайа в ролята на таксиджийката.

VHS/DVD

ЕКВИЛИБРИУМ

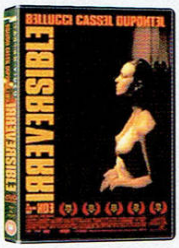
Мрачната история на утопично бъдеще. Носеща идеята за границите, които човек не бива да премине, ако иска да остане такъв. Защото вместо да достигне Бог, се превръща в твърда, но отдавна изпразнена от съдържание и смисъл черупка. Добър филм, с други думи.

VHS/DVD

ФРОНТАЛНО

Задължителен. Като всеки филм на Содърбърг. Струва мизерните 2 милиона долара, при все звездния си каст. И е заснет за 18 дни. На всеки актьор, заедно със сценария е бил връчен следния списък: Пътуваш с личната си кола до снимките; Използваш дрехи от собствения си гардероб; Грижиш се сам за грима и прическата си; Импровизациите ще бъдат насърчавани; Имай си едно на ум, че неща от извънснимачното време могат да попаднат в готовата продукция; Ако някоя от точките е проблем - върни ми сценария. Култово до отказ.

VHS



НЕОБРАТИМО

Прекрасна и иновативна френска драма, отличаваща се с нестандартна визия, интелигентен фрагментарен наратив в обратен ред, чудесна актьорска игра, може би най-отблъскващата и тежка сцена на изнасиване в кино историята и фактът, че всеки истински ценител вече отдавна го е гледал на пиратски носител, защото филмът е отпреди две години все пак. Навреме, ез южуъл.

VHS

ЛИГАТА НА НЕОБИКНОВЕНИТЕ

Доста глупав филм, чието българско заглавие казва достатъчно относно способността му да забавлява. Визирам онази не чак толкова необикновена лига, която кротко се проточва от ъгъла на устата ти, докато похърквaш блажено, приспан от жалките опити на банда литературни герои да се преборят с някакъв лош пич, два пъти по-лоши визуални ефекти и невъзможно лошата режисура на Стивън Норингтън.

VHS/DVD

ЛЪЖЛЬОТО

Ох, олекна ми. Какво? Какво за *Лъжльото*? Ами в него Джим Кери влиза в ролята на адвокат, който губи способността си да лъже. Какво ти пука всъщност?

DVD

ТРУДНА СВАЛКА

Абсолютно задължителен. Както може би си чул - това е филма, събрал в брачно ложе Бен Афлек и Дженифър Лопез. Освен това е най-тъпата мейджър продукция на всички времена. В него можеш да мернеш Ал Пачино, който за пореден път удари джакпота, участвайки в най-добрия (*Кръсникът*) и най-лошият (*настоящето говно*) филм в историята на киното.

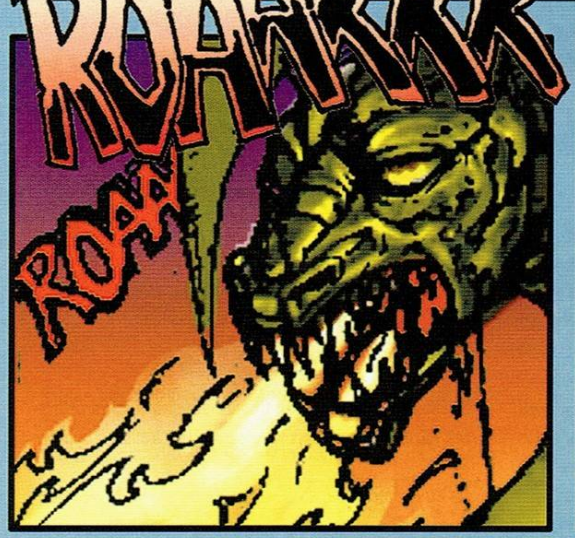
VHS/DVD

УБИВАЙ МЕ НЕЖНО

Неспасяемо тъп еротичен трилър. Стой далеч от него. Има поне две по-приятни места, където да видиш Хедър Греъм чисто гола, ако чак толкова държиш - Интернет и *Буги Нощи*.

DVD

THE SOURCE
Ето ги и двамата глупаци... За пореден път.
Плюс домашния им любимец, разбира се.
Кога ли ще се светнат че са ми до болка познати.


ROAARRR
ROAA

MIAU

Глупавото животинче така и не се научи, че с огън не може да ме впечатли.

ZRAK

М-мм, май ми мирише на изгоряло...

До скоро, загубеняци! Ще се срещнем в The Source.
WAAAWW
WAAAWW
WAAAWW
СЛЕДВА ПРОДЪЛЖЕНИЕ....
THESOURCE.HEADOFF.COM

ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ: СТЕФАН СТУДЕНКОВ

„В момента чета три книги наведнъж: „Така започна войната", „Сану Батуре" и "Емоционалното състояние и атеросклерозата", изживявам истински духовен ренесанс, човече", ми казва той, малко преди да се разделим. Не е трудно да му повярваш, докато усмивката грее на лицето му. „Кажи ми едно нещо, което според теб мъжете задължително трябва знаят за жените?" - питам го на изпроводяк. - *„Пич, гледал ли си „Белите не могат да скачат"? Там всичко е казано. Оня момент когато Снайпс отива при Харелсън и му вика: „Слушай жената!". Ами това е. Да слушат повече жените, те знаят. Мъжът трябва да слуша жената и по-често да се съгласява с нея"*. Цъкам с език - това ли било то. Ще опитам да не го забравям...

Стефан Студенков е на 24 години, зодия Стрелец. Завършил 145-то СОУ „Симеон Раев", София, понастоящем студент в НБУ, катедра „История на Културата". Уволнява се от казармата през '99-та. През 2000-та, в продължение на 3 месеца, работи като продавач на вестници. През октомври, същата година, с още 120 младежи се явява на кастинг в БТВ, за водещ на „Споко". Пристига последен, но понякога последните наистина стават първи. В продължение на 3 години, които определя като едни от най-хубавите в живота си, присъства в съботите на всички фенове на предаването. В края на 2003-та напуска. Тренирал е хандбал и баскетбол. Гордее се с родителите си. Неженен.

Срещаме се в едно кафе наблизо до редакцията. С мен са Джовани (Un-DeaD) и нашият помощник редактор и фотограф Весела (WC_Killer).

Сядаме и викаме по една бира. Докато чакаме лафчето почва да тече, обменяме клюки, един-два вица – обичайните заподозрени. Бирата доприпква с помощта на сервитьорката, казваме си „Наздраве!" и отпиваме.

- Еех, който не е усетил как сутрин първата глътка студена сутрешна бира минава през тялото като горещ женски поглед, нищо не е разбрал от живота - въздъхва с наслада и премрежен поглед Джовани.

- А пък, според мен, жените излишно ги издигат в култ за сметка на бирата, да ти кажа. Бирата си е бира. Никога няма да каже, че я боли глава - опитвам да апострофирам колегата аз.

- Т'ва не е вярно, копеле - аз имам такава жена, че удря всякаква бира в земята... - включва се и Стефан.

- Що бе, к'во става - като отвори хладилника, и бирата вкисва?

- Виж сега, - подхващам аз - *Тъй като, по твое настояване, се разбрахме да не ровим около напускането ти на „Споко", а ние се надявахме ексклузивно да се докопаме до някоя тлъста клюка, ще трябва да компенсираме с нещо. Тъй и тъй броя ще е тематичен, викам да си говорим за секс. Предимно.*

- Абе вие много внимавайте, защото има такива, дето само дебнат. Знаеш ли примерно какви хора са звънели при нас? Лудница е, казвам ти, внимавай много. Веднъж говорим за хомосексуалистите и после се обажда някакъв човек и вика „Абе как може да учите децата да си бъркат в гъзовете".

АБЕ, т'ва нещо записва ли? - обръщам се към Джовани и соча mp3 плеъра, който използваме за диктофон. - *Колега, я кажи оня виц.*

- Кой оня? Аааа, ОНЯ виц! За онанизма? Ама ще говорим ли за такива неща? - прави се на Дева Мария, деда ви Ъндед.

- Абе мани тоя виц сега - маха с ръка гостът ни.

- Що бе, вицът е хубав. Проблем ли имаш с мръсните вицове?

- Не бе, може да си говорим и за чекии, няма проблем. За друго говорим - става въпрос за това, че има жена на масата.

- „Споко, човече", свикнала съм! - лежерно маха с ръка свикналата ни колежка.

- Свикнала ли си? Добре тогава, да се върнем за бирата и за жената. Кое е по-добре - бира и чекия или жена без бира?

- ... (мълчим)

- Изобщо не можеш да ги сравняваш! Друго е да имаш топла жена сутрин в леглото си, да ти мърка и после да правите секс поне 2 часа. И едвам да се сдържаш да прекрачиш прага на оргазма, щото ти тъшка и ти говори в ушето „Чукай ме, копеле, чукай ме!" и да те хване за задника, браткооо...

Споглеждаме се с колегите. Я по-добре да почваме с интервюто...

Жените винаги са с предимство. Кажи нещо за гаджето си първо. Имаш ли?

Имам. Ами обичаме се, държим се за ръцете и се гледаме в очите. Познаваме се от много време и общуването ни е на едно по-високо ниво. С нея сме много повече приятели, отколкото с която и да било друга.

И тъй като сте приятели, не мачкате чаршафите, само се държите за ръце ...

(смее се) С приятелите от срещуположния пол ги мачкам, с тях може! Това с приятелите е малко странно, защото като кажеш „приятел", то е от мъжки род и затова е трудно да приемеш жените за приятели.

Има такъв вечен спор, който водим в редакцията - възможно ли е приятелството между мъж и жена?

Много ясно, аз имам много приятелки. Ей сега една френдка се върна от Германия, обади ми се, събрахме се супер много хора. Само трябва да се преодолее момента със секса. Тя е легнала на леглото, казва ти „Прави с мен каквото искаш", но аз просто: „Не мога, брат ми".

А след като си бил гадже с някое момиче, спали сте... След това оставате ли приятели?

Почти във всички случаи - да. Виждаме си се, запиваме заедно, лафим си, споделяме...

Казваш, че сте доста време заедно с приятелката си. Каква е тайната да държиш жените при себе си?

Да си естествен, аз винаги разчитам на естестве-

ност. Никога не съм бил някакъв престорен, както имаше примерно една статия в „Егоист", че жените обичали да ги лъжат. Няма такова нещо. Например с тази жена, с която съм сега, ходихм 2,5 г., скъсахме за известно време и пак сме заедно. Но квото и да е било, съм се опитвал да не я лъжа. Сега много се кефим един на друг и е някво много яко. Много се обичаме, направо не мога да се позная - нов човек съм.

Важи ли старата максима, че идва момент, в който в една връзка назрява нуждата от пауза, от глътка въздух? Да си изчистиш главата, да помислиш. Ти защо я направи паузата?

За да имам някаква база за сравнение. Далеч съм от мисълта, че тя междувременно не е била с други мъже.

Питал ли си я?

С: *Не ща да разбирам. Не ме интересуват подробности. Тя е супер готина, няма начин да не е била.*

Има ли нещо, което ние мъжете си мислим за жените, а то не е така, според теб?

Още откак Наполеон беше казал, че всички жени са кучки, май тази теза здраво е покълнала в съзнанието на мъжете. Днес много често можеш да чуеш, че жените мислят предимно за секс. Ето това не е вярно. Всъщност те повече търсят внимание и уважение. Много по-вероятно е една жена да ти прости издънка в леглото, отколкото невнимание, незачитане или обида.

Винаги съм се чудил това за известните личности - как се отразява славата на сексуалния им живот?

Виждал съм отблизо как някои използват „славата" си и минават през всички агенции за модели, примерно, казват ти „тая е добра, тая - не толкова", но просто не съм такъв

човек. Имало е случаи, когато съм залитал към някакви жени, с които съм се запознавал, но то не е било... такова, в смисъл отпреди сме се познавали... Да кажем, с това гадже, с което съм в момента, се познаваме от много преди да започна работа в БТВ. Ходили сме много по техно партита заедно...

Техно не може да се слуша без марихуана...

(смее се) Ех, човече. Да го кажем така - тя не пуши, покрай нея не пуша и аз.

Бил ли си напушен по време на предаване?

Веднъж само ми се случи нещо такова. Дръпнах два пъти, но бях доста концентриран и го преодолях без проблем. Пиеш едно кафе, щот знаеш, че ти се доспива, и си ОК.

(*„тактично"*) Ами щото един път, като те гледах, можех да се закълна, че беше напушен...

Наеш ли кво, случвало се е да пийна, случвало се е и ако е с приятели малко да попрекаля - 4 големи водки например, ей така, преди да вляза...

Кое е предаването, което ще запомниш?

Имаше едно предаване, в което хората взеха да откровеничат много, споделиха неща, които направо ни оставиха с отворени усти целия екип - кой с кого спал, всякакви неща. Темата беше за бездомните. Веднъж пък един човек беше пил бира преди предаването и по едно време вика „Не мога, пикае ми се. Отивам да пикая". И това в ефир. Отиде и се върна после. Това ще го запомня.

Сега ако ти кажа, че те поканихме на това интервю, за да мога накрая да измъкна телефона на колежката ти, Силва?

(смее се) Ще ти го кажа бе, ама после. Тя е добър човек, супер точна е. Ходим да си запиваме заедно. Ама и ти трябва да си точен, ей, че после...

Научи ли нещо от всички тия предавания. Обогати ли се с нещо?

Научих се да мълча, да ти кажа. Когато не трябва да се обаждам, да мълча. Научих се да се оправям в непредвидени ситуации... Абе много неща. Но най-голямата далавера ще си остане екипът, хората, с които работих. Много яки хора. Даже с някои от гостите още се виждаме от време на време. Има едно момиче от Плевен, ходих няколко пъти при нея, сега на рожден ден ме е канила и мисля пак да й ида на гости. Ей това момиче, например, ми показа как човек може да е супер откровен е в отношенията си с хората.

Искаш ли да заминеш в чужбина?

Кво да правя там, нищо не знам, нищо не мога...

Сега какво работиш?

Всичко... даже щях да ви питам няма ли работа при вас.

О, ще помислим. Знам, че си запален по игрите, какво играеш?

Сега се мъча да подкарам Elder Scrolls 3, но нещо ми е прецакан крака. (Тук Джовани услужливо предлага да го оправи в замяна на свирка, ТМ Bloodhound gang). *И Heroes 4 джиткам много, доста повече ме кефи от тройката* (тук Freeman лично се засяга, той си пада по тройките). *Drakan цъкам с огромен кеф, ей много е яка тая мацка, каква пазва има само...* (тук пък Весела се почувства естетически недооценена).

За или против порното? Имаше такъв Версус в един от нашите броеве...

За! Гледам. Ако не е правено с малолетни, съм твърдо „за". Няма проблем, стига да е нормален секс, извратениите ме отвращават обаче.

Гледал ли си, докато го правиш?

Не, не ми трябва.

Разбрах, че обичаш джаз?

С: *Слушам всякаква музика общо взето, но джаза рулира. Но онзи, по-живия вид джаз, по-стария, от самото начало на жанра. Много се кефя и на Белослава.*

Идеалист ли си?

Дааа. Само ми дай да умра за нещо!

Последен въпрос. Кажи ми нещо, което знаеш, че ще ми прозвучи идеалистично. Някакво житейско кредо.

Искам да съм добър човек. Да правя добро на хората. Наскоро спорихме с едни приятели. Те смятат, че това е невъзможна и неблагодарна работа. Но аз съм сигурен, че човек може действително да е добър и да помага. С нещо дребно на някого, всеки ден. Вярвам също така, че това винаги се връща. Доброто се връща, братко...

Интервюто взе: Freeman
Снимки: Весела

Игра Morrowind
Дума Смелост
Музика Ragga, Hip-Hop, D'n'B, Jazz
Книга „Властелинът на пръстените", „Силмарилион"
Филм „Властелинът на пръстените"
Цвят Лилаво.
Облекло Небрежно, смъкнато.
Държава BG
Време Средновековието е яко, може и античност.
Животно Черни дракони, елфи (стрелят по 2 пъти) и champion-и
Миризма Ъ!
Число 42
Секс поза Аз отгоре
Питие Водка, може и с бира
Цитат „Вярвам че въображението е по-силно от реалността"

РЕВНОСТТА... НЕ Е ПОРОК?

Автори: Freeman & Snake

„Само хората са толкова придирчиви. Пеперудата не пита цветето: Друг целувал ли те е вече? Цветето не пита: Задирял ли си друго цвете"

- Хайне

Вечер. Полунощта отдавна се е отцедила като вода през стиснатите пръсти на мислите ти. Полъх на вятъра раздвижва леките завеси. През полуотворения прозорец се прокрадват кротките вечерни звуци на спящия град. Но ти не спиш. Въртиш се във влажните чаршафи, приютили трескавото ти тяло - затвор за една тревожна душа. „Къде ли е сега? Какво прави? Защо не се обади днес?...", въпросите кънтят в слепоочията ти, забързват сърдечния ти ритъм, задъхано шепнат отровата си на страховете ти и те оживяват. Пред очите ти изплува голото тяло на човека, превърнал сърцето ти от анатомичен орган в пулсиращ ураган от емоции. Виждаш познатата, обична кожа, любимите извивки на раменете, малките ямки в основата на врата, които толкова обожаваш. Те още пазят аромата на устните ти, знаеш го.

И ето една ръка се плъзва нежно по тях, докосва гърдите, малките алвеоли настръхват, отвръщайки по свой начин на ласката. Пръстите леко се свиват, ноктите едва-едва, сякаш боязливо - да не би да прекалят, целуват плътта, опитвайки за миг вискозитета й. После смело се спускат надолу, оставяйки след себе си розовите следи на страстта. Ръката не е твоята...

СТИГА! СТИГА! СТИГА!

Изправяш се в леглото, кръвта пулсира във вените ти, напира към очните ями; тъмна, изгаряща топлина плъзва във вътрешностите ти; обхващаш главата си с ръце и натискаш, натискаш, натискаш... Не искаш тези мисли, пръстите стискат кичури коса, зъбите хапят настървено устните, но ти не усещаш вкуса на собствената си кръв. Ах, да можеше да разкъсаш гърдите си, да можеше да избухнеш, би дал всичко да можеше да се разпаднеш на атоми.

Само болката да спре...

Ревността е най-саморазрушителното човешко чувство - по-лоша от омразата; по-лоша и от любовта. Тях поне ги насочваш навън, с нея - атакуваш най-вече себе си. Подлагаш се на съмнения, към каквито нищо друго не е в състояние да те подтикне.

Ревността е бич за самочувствието, змия, промъкнала се и увила мазните си спирали около самата основа на пиедестала на личността ти. И стяга. Стяга. Стяга! Кърти парчета от човечността ти, премазва душевната ти хармония, души те с фанатично постоянство...

Ревността е най-горчивата чаша на самоизтезанието.

Едва ли бих могъл да го кажа по-добре от Волтер, затова ще си позволя да го цитирам: „Ревността е изкуството да причиниш на себе си по-голямо зло, отколкото на другите".

Една позната каза веднъж следното:

„Ревността е очароването на един свят, различен от теб, който все още не си готов да приемеш. И страхът, че може би никога няма да се разшириш до там, че да го видиш приобщен към същността си."

Боже, това звучи възвишено. Разбира се, че не съм съгласен. И не само защото в ревността няма нищо възвишено. Не само защото е първична и древна, засукала своята сила още в оня далечен ден, когато първият звяр с грозно ръмжене се е озъбил на събрата си, опитал се да сподели трапезата му, „Долу лапите, това е мое!"

Мое! Нека тръгнем оттук. Желанието за притежание. Нуждата да се нахраниш само ти. С любовта на другия. Гладът за всяка частичка от уникалния вкус на точно тази любов. По същия начин разсъждава и съвременният звяр, скътал безценната си колекция от шедьоври зад бронирани витрини, аларми и системи за сигурност. О, да, той ще ти даде да надникнеш, да се полюбуваш - къде е трупката иначе? Но ще те дебне, внимателно ще гледа в очите ти, опитвайки се да чете в душата ти. Съзре ли пламъчето на алчността, долови ли сърбежът на желанието в мислите ти... хоп, решетките се спускат с трясък, вратите се затварят, лазерните лъчи на охранителната система пронизват пространството край теб, писъкът на алармата отеква в ушите ти. Изритан си на прага, а отвътре се разнася глухото ръмжене: „Долу лапите, това е мое!"

Да, хората не са картини, тях не можеш да ги притежаваш по същия начин, но все пак - какво е ревността ако не желание да си единствен собственик на нечия любов, на нечия душа или тяло?

Чувал съм и друго. Да ревнуваш означавало, че обичаш. Така ли било? Виж ти! Ревността, според мен, няма нищо общо с любовта. Любовта е огън в сърцето и рояк пеперуди, пърхащи в стомаха ти. Ревността се изражда в нуждата да притежаваш, да задържиш на всяка цена. Тогава огънят в сърцето ти се превръща в стихия от развилняла се ярост, унищожаваща личния свят на човека край теб. Красивите пеперуди на чувствата ти се издигат над него, закривайки небосвода, потапяйки го в мрак. Където единствената светлинка е изродилият се блясък в погледа ти. Защото ти искаш той да бъде с теб. Завинаги. Или поне докато *ти* не пожелаеш друго. Искаш да се превърнеш в центъра на личната му вселена, да бъдеш всевластния му Бог и Господар. Искаш думите „обичам те!" да бъдат неговата молитва в храма на егото ти. Къде тук е любовта? Отело е убил от ревност. Кой би унищожил нещо, което обича? Всъщност точно любовта би следвало да изключва ревността. Израз на висша любов е да отвориш вратата на клетката и да пуснеш птичката на свобода - там, където знаеш, че ще е щастлива. *„Без мен?"* Да - без теб!

Квинтесенцията на любовта е желанието да даваш или да не го правиш, ако отсреща не го желаят, на ревността - да получаваш. Любовта е чувство, насочено навън, към другия; ревността - навътре, към самия себе си.

Кои са ревнивците? Понякога честолюбиви хора със свръх развито его. Егоисти, поставящи „Аз" пред всичко. И преди всичко. Егоцентрици, чието възпалено, гноясало его вие злобно при мисълта, че може и да не са номер едно, че могат да бъдат заменени. Хора, които всъщност не знаят да обичат, но знаят да притежават.

Други - настоящи или бивши комплексари. Казват, че ако обичаш трябва да вярваш на човека до теб. Добре, вярвам. На него вярвам, но... хм, дали вярвам в себе си? Живеем в свят, наситен със сексуални хормони. Крачим, провираме се през въздух, кипящ от нагони, през чужди погледи, пълзящи по телата ни, събличащи ни във фантазиите си. *„Боже, какви крака има тази, какво дупе, какъв бюст. Дали той ги забелязва? Ах, как го гледа. Дали тайничко не отвръща на погледа й? Дали в този момент вече не я чука в мислите си?..."* Какво, ти нямаш крака, дупе, цици или твоите не са толкова хубави? Не са! Факт. Знаеш го. И той го знае. Въпросът е дали ти пука. Или пък на него. А мислиш ли за всичко онова, което ти имаш, а тя не? Гъвкавият, провокативен интелект и уникалната ти чувствителност, чувството ти за хумор, невероятната ти способност да създаваш настроение, естествеността и непринуждеността ти. Сещаш ли се за това колко добре си пасвате в леглото, колко си страстна, колко добре познаваш желанията му, с каква виртуозност ги задоволяваш, как идеално се съчетават размерите ви. Не? Май трябва да оттегля това за интелекта.

Всъщност в умерени, оптимални количества, ревността може да бъде градивен фактор в отношенията, а и в личен план. Да е духалото, което раздухва любовната жар. Оня малък, сладостен дразнител, който възпламенява страстта и тласка личността към развитие и самоусъвършенстване. *„Хм, виж ти, тя приема ухажването му, добре де - нека се позабавлява. Но трябва да съм нащрек за себе си. Трябва да се поддържам във форма. Дали пък напоследък не позанемарих вниманието си към нея? Боже колко я желая в този момент, и не съм единствен, както забелязвам. По дяволите, няма ли да свършва вече този купон, за да се приберем вкъщи*

Мой приятел ми сподели веднъж, че му се случвало да участва с гаджето си в групов секс. Признавам, нямам кураж за подобен експеримент, егото ми все още не би ми го позволило. Или пък комплексите - кой знае. Но никога няма да забравя думите му: *„Копеле, гледах я как се люби с най-добрия ми приятел, докато аз правех същото с неговата. Никога през живота си не съм я желал и обичал повече".* Попитах го: Не ревнуваше ли? *„Да, ревнувах. Малко. Но това само ме караше да я обичам още повече..."*

Разбира се, че я е обичал, ще сгрешиш, ако си помислиш друго. Но той просто е човек, намерил сили да се пребори с егоизма си. Един от малцината, които имат смелостта да отворят вратата на клетката, и точно поради тази причина да доживеят щастието птичката да се върне и да кацне на рамото му - свободна и все пак негова.

На другия полюс е болезнената, деформирана ревност. Разяждаща като проказа, грозна, озъбена, прожектираща на екрана на мислите ти десетки пениси, устремени, набъбнали, напиращи да влязат в *Нея*; чужди женски ръце впити с изгаряща страст в *Неговия* гръб, притеглящи *Го* лакомо и ненаситно към чужди женски гениталии... Още по-лошо става, когато в терзаещите те сцени оживяват познати, конкретни лица - на приятели, познати, хора от обкръжението ти. Когато разпознаеш потното, сгърчено във вакханалията на животинска похот мъжко тяло, притиснало под себе си *Нейното* крехко тяло, взимащо грубо, без да пита, без да се съобразява така, както го правиш ти, всичко, което може да получи от него и което ти смяташ за свое, докато Тя се извива сладострастно под чуждите тласъци; когато над търсещата, гореща, женска уста, устремена да изпие *Неговия* дъх, а защо не и *Неговото* семе, блеснат забулените в мъглата на оргазма очи на най-добрата ти приятелка...

Това е ревността, оковаваща духа в затвор, налагаща вето над сексуалността на партньора, забраняваща, изискваща, абсурдна, следяща за всяко негово движение и жест, за всяка усмивка и поглед, ослушваща се за всяка дума. Обвиняващата, търсещата възмездие дори и за несъществуващи прегрешения. Ревността, която убива любовта.

Не, не се опитвам да ти кажа, че не бива да ревнуваш. Това би била проява на лицемерие от страна на човек, който също не е успял да изкорени напълно това чувство от душата си. Но бих искал да запомниш нещо, което няма да чуеш в час по физика на урока за звуковите вълни. Песента на славея звучи много по-истинска, чувствена и красива, когато между него и теб не се намират решетките на клетката му.

ДВАДЕСЕТ ЗАБЛУДИ

Автор: Damond

Войната между половете е древна, колкото света, а изкушението да налея масълце в огъня и да я разпаля отново, пощраквайки нежно със запалката наоколо е огромно, но кой би спечелил от това? Жените със сигурност – не. Мъжете – още по-малко!
Затова днес бих желала просто да споделя някои неща с любимата ни, по детски наивна, завинаги останала в удобството на пубертета, мъжка половина от човечеството:

Скъпи мъже,
Не си усложнявайте излишно живота да анализирате женското поведение. Ние съвсем не сме непредвидими и при нас не са нужни анализи – това, от което се нуждаем всъщност е... да мислите като жени. Позволете да ви разкрия най-съкровените кътчета на женската душа. За ваше и наше добро, преодолейте следните мъжки заблуди:

1. „Не" наистина означава не, освен в някои случаи:
- тя иска да каже „да", но силно се притеснява как това ще бъде прието – жената се ужасява от евентуалния ви присмех;
- колебае се между „да" и „може би";
- сигурна е за „може би";
- не знае въобще какво трябва да отговори;
- не е чула въпроса, но се опасява, че той всъщност е поредната прелюдия към следващия такъв, който ще звучи като: *„Мила, искаш ли тази вечер да си останем само двамата, да се гушкаме и да направиш любимата ми мусака, вместо да се разкарваме до онзи шумен купон, който чакаш от два месеца?"*

2. Очевидната липса на интерес към обект от другия пол, доста често е показател за обратното.

3. Жените са съвсем наясно с вашата страст да си играете на ловец, преследващ дивеч. Те приемат предизвикателството с удовлетворение. Не забравяйте обаче, че този театър е взаимен. Често, докато вие още „зареждате пушката", „жертвата" вече ви е огледала, обмислила всички „за „ и „против" и преценила дали да ви позволи да пирувате с нея.

4. Т. нар. свободно поведение не е директна покана за секс. Понякога не е и намек за секс, а понякога намекът не е към вас. Жените флиртуват, защото това е безкрайно приятен начин за забавление и прекарване на свободното време. Спомнете си ловната игра – жената ловец твърде често няма намерение да консумира плячката, а се задоволява само с това да я зашемети.

5. Бройката преди нас винаги има значение. Но не при всички жени девствените мъже предизвикват умиление и желанието да пиеш първа от извора. Имайте го предвид и ако сте девствен се постарайте да научите това-онова преди да „скочите в дълбокото". Не всяка жена ще е в настроение да ви чертае топографска карта на района.

6. За да се стигне до истинско приятелство между мъж и жена, не е необходимо да се мине през леглото. Но нищо не пречи да се уважаваме от време-навреме.

7. Не се заблуждавайте, че жените непременно се влюбват в Дефлоратора. Нерядко се търси просто подходящия батко, който да свърши черната работа, пък след това може да се опита и с някой друг. Все пак, ако някой е похапвал само шоколад Милка досега, защото да не опита и Нестле?

8. За някои жени голият мъж не е, повтарям – не е еротична гледка. Особено в профил и от кръста надолу.

9. Размерът абсолютно няма значение. Пожарникарският маркуч е полезен единствено, ако ви се запали къщата. Пък и се хаби твърде много енергия за привеждането му в работно състояние, което значително скъсява времетраенето на трудовия процес.

10. Продължителният секс не означава качествен секс. В най-лошият случай резултатът е лека мускулна треска. В добрия – скука, която може да помогне за старателно преброяване на всички неравности по тавана и околните стени и при по-голям късмет - спонтанната поява на някоя гениална идея за отстраняването им.

11. Една истина – жените наистина ходят по двойки в тоалетната, за да обсъдят мъжете – но не тези с тях, а всички останали.

12. Не си мислете, че седящите в близкото барче жени не оценяват стегнатите задници, преминаващи покрай тях. Просто се прикриват по-добре.

13. Късите поли и тесните дрешки, на които се радвате през лятото, се дължат и на горещината, а не само на желанието за привличане на вниманието на мъжете. Запомнете го, важно е. Въпреки, че точно заради вас, често мръзнем с минижуп през зимата.

14. И не, мили мои, жените не са крехки и чупливи статуетки, които могат да се разтрошават при едно докосване. Те са не по-малко (а на моменти и повече) издръжливи от вас самите, така че давайте смело и не ни жалете чак толкова.

15. Вековете еволюция си казват думата – дълбоко в съзнанието на всяка съвременна жена е вкоренено равенството: мъж =сила+решителност. Да, харесваме чувствителността, но не и огъващ се под тежестта на най-дребните проблеми гръб.

16. Жените търсят внимание, но всяка дълбоко в себе си мечтае за онзи корав мъжкар с нетърпящия възражение глас, който просто ще я вземе и отнесе надалеч, докато тя щастливо му шепне на ушенце – „Прави с мен каквото пожелаеш"

17. Собственият оргазъм не е основна цел, по-важно е цялостното преживяване. Оставете ни да му се наслаждаваме и тихичко, не е необходимо всички съседи да разберат с какво се занимаваме и колко е добър човекът над/под/зад нас.

18. Въпроси от типа „Ти свърши ли?" не са желателни. Погледни т. 17 и запомни, че да дадем удовлетвие за нас е не-малко удовлетворяващо. Няма нужда всеки път да свършваме, ние не го поставяме пред мъжете в задължителна форма. Нито пък, ако на така зададения въпрос отговорът е отрицателен, следва вие да го приемате твърде лично и твърде навътре, да се самообвинявате или да се съмнявате в собствената си мъжественост. Въпросът „Ти свърши ли?" задава всеки път, в крайна сметка ще доведе до симулиране на оргазъм. Тя ще го направи заради вас, заради вашето мъжко, лесно наранимо его! Симулирайки обаче, ще се отегчава и често ще си мисли: „...Ох, няма ли да приключва най-накрая, писна ми да го гледам този таван?"; "Дали да не изпъшкам още няколко пъти, че много се умълчах и ще реши да го откара още половин час?". Отегчението може да прерасне и в раздразнение "Ама трябва ли да ме наблюдава с толкова сериозно и нетърпеливо изражение... не, смяната на позата няма да помогне да свърша - напротив... О, Господи, ужас, всичко започва отначало..."

19. Да не забележиш една жена е почти сигурен начин да привлечеш вниманието ѝ.

20. Там, където упорството не помага, понякога то просто не е достатъчно

Скъпи мъже, ние всъщност ви обичаме точно такива каквито сте – непораснали деца, непохватни юноши, плейбои по душа или животни по инстинкт... Не се заблуждавайте – дори не искаме да ни разбирате. Достатъчно е просто да виждаме, че се опитвате.

ЗАБРАНЕНО ДО 18

Автор: Freeman

I. Проклятието „Искам!"...

То протяга пухкави ръчички към захарния памук. Какво чакаш, зашлеви протегнатите пръстчета със своето „НЕ!"!

То е ококорило кръгли като стъклени топчета, насълзени очи в играчката зад щанда. Какво чакаш, остави червения отпечатък на своето красноречиво „НЕ!" върху бузата му.

То гледа, долепило лице до прозореца, играещите пред блока деца, отпечатвайки с дъх копнежа си по стъклото. Какво чакаш, изтрий със студения замах на своето безкомпромисно „НЕ!" топлината на кожата му от гладката повърхност!

...

Той или тя ти се обажда по телефона, за да те помоли да остане на рождения ден още малко след 7. Какво чакаш, прекъсни го с рязкото си „НЕ!"

Той или тя се опитва да те убеди да го/я пуснеш на дискотека. Какво чакаш, залости с несломимото си „НЕ!" вратата на стаята.

Той или тя ти говори за самостоятелност и правото на тайни. Какво чакаш, смачкай с властното си „НЕ!" бунта на таралежа.

...

Той или тя иска да можеше да обича... **КАКВО ЧАКАШ, сложи своето „НЕ!" върху любовта на детето си!**... *Теб!...*

Защото те винаги искат, нали? Децата. Така са устроени просто. Преди дори да могат да различават добро от зло, от първия си земен ден те могат да искат. Да искат силно! Неконтролируемо! Страстно и безусловно. И това е проблемът, чието решение, в наши дни, е подпечатано с фразата **„Забранено до 18"**, имаща претенциите да обозначава възрастта, след която човек е достатъчно зрял, за да взима правилни решения и да носи отговорност за неправилните. Кой, как, кога, къде е установил, че точно 18-тата година прокарва граничния синор, разделящ детството от зрелостта, че в деня преди 18-тия ти рожден ден ще си по-различен, отколкото на следващия, не е обект на днешния ми интелектуален напън, нито фактът, че някои и на 16 са по-разумни от други – на 21. Мъдрите казват „всяко нещо - с времето си". Преди това време да настъпи обаче, преди зрелостта да издигне коравия си бент пред стихиите на желанията, преди волята и разумът да укрепнат достатъчно, за да се противопоставят на „Искам!", да се научат да го подтискат и контролират, да поставят приоритетите преди него, проклятието бясно ще излива пълноводния си дебит в колелото на **„Забранено до 18"**. Децата са лицето на невинността. Именно поради факта, че не осъзнават или осъзнават твърде бегло понятията добро и зло. Виждал съм как деца измъчват малко коте по начин, който би покъртил възрастен човек, водени единствено от любопитството да узнаят дали наистина котките имат 9 живота. Нещо повече – аз бях едно от тия деца. Дори не помня да съм се замислял, че това е жестоко. Едно дете би опитало от всичко, само от любопитство. По същия начин децата изнасилват, по същия начин убиват, по същия начин се пристрастяват към цигари, алкохол, наркотици. Някой трябва да пази и да се грижи за детската психика, да отъпче пътеките, по които тя да мине и бавно да съзрее. Удовлетворяването на „Искам!", лесните победи, охолството, липсата на правила и забрани – всичко това води до пагубно деградиране на ценностната система. Едно дете не знае как да се спре, нито мисли, нито желае, нито може да подтисне „Искам!". Кой ще го направи вместо него? И ето как стигаме до крайъгълния камък. Нека си „припомним" времената, когато бабите на бабите ни са били деца. Времената на строгите традиции, на „бащината воля" и уговорените бракове; времената, когато семейството наистина е било крепост, законите – предимно непису, а моралът – оня, същият – закостенелият и отричан морал, пазил ни от самоунищожение и анархия през вековете – закон.

Прочее, ако се замислиш, без съмнение ще отбележиш, че колкото по-назад се връщаме, толкова по-ясно изразена е тенденцията законите да се броят на пръсти – за сметка на все по-стегнатия и консервативен морал. Защо? Защо тия безкомпромисни драконовски морални устои? Струва си да поумува човек, но това ти го оставям на теб.

Да не чувам спор – тежко се е битувало под тежестта на традициите, самият живот - несъизмеримо по-труден, белязан от прегърбен труд, но дедите ни били благословени с живец и хъс. С дара да са щастливи с малкото; да са корави като камък и упорити пред трудностите. Наследниците им днес? – разглезени от лесен живот и нехайство, от хиляди достъпни удоволствия, – нещастни, депресирани сенки, смазани от стрес и самота, уморени в младостта си, бездуховни и бездушни.

Как са съществували без телевизия, кино, компютри, комуникации; без McDonalds и порно тия бе? – ще махнеш с ръка. В личен план – трудно. Но обществото като цяло, се е катерило по стълбата на развитието си здраво и стабилно. Не само, че е нямало наркотици и порнография, но и да ги е имало - тежестта на отруденото ежедневие би ги отхвърлила. Безделието е най-благодатната почва за пороците; попаднали в плодородния му климат, те избуяват като плевели.

Дъщерите по онова време са се женели на по 16 години, синовете отрано свикнали да поемат отговорности и изкъсо държани от бащите; и когато си говорим за днешната акселерация – ох, благословена да е! – е хубаво да помним този факт. Кому са били нужни тогава законите, очертаващи днешното **„Забранено до 18"**? Най-лошото, което е можело да ти се случи, е било самото битие. Сега можеш да свършиш в затвора, да умреш от свръх доза, да те пребие агитката на Левски, скинари, мутри, цигани, деградирали отрепки, да бъдеш застрелян на улицата, да бъдеш взривен в колата си, да ти прелеят спинозна кръв, да те блъснат докато пресичаш на зелено, да изкараш живота си на чекии, да станеш обратен, да умреш от смях, посещавайки форума на Планета ТВ, да бъдеш облъчван от реклами, изграждайки си съвременни консуматорски ценности, да си останеш мамино синче, да живееш без приятели...

Демокрацията разгърна пред бизнеса и парите необятно поле за действие. Вездесъщият чичко Долар измести етиката и морала, днес той има възможност да купува законотворци и политици, да си създава вратички, да продава порнография, алкохол, наркотици. На кого се продава най-лесно? На неукрепналата детска психика, на алчните детски очи. Защо се продава токова лесно? Защото семейството се превърна в мястото, където няколко човека се срещат за обяд или вечеря пред телевизора. Защото традициите не са това, което бяха. Моралът, порядките, обичаите, диктуващи да се подчиниш на желязната родителска воля – това са били регулаторите преди години, те са определяли кое е правилно и кое – не. Днес безпрекословният респект към родителите е мъртъв и се налага да бъде сменен от страха от институциите. Това е простата истина, а причините за това не са обект на настоящата статия.

Институциите обаче, смея да твърдя, не се справят. Не съществуват закони, толкова добри, че да са способни да заменят традициите. Сухите текстове, част от които – приложени към статията, не могат да компенсират вградената в тъканта на битието воля на традициите и тежкия пиедестал на родителския авторитет. Далечната и мъглява заплаха от някакъв закон, чието прилагане изисква задвижването на всички звена от тежката бюрократична машина, не стряска толкова. Да не забравяме и винаги утешителната

сламка, наречена адвокати, корумпирани прокурори, съдии и пр. Законът буксува там, където строгите порядки на миналото са дълбаели дълбоки бразди в оформящата се човечност и психика на родното чаве.

Неподлежащ на дискусии факт е, че леснодостъпните удоволствия водят до деградация. Лесно се свиква с хубавото и много скоро то започва да не е достатъчно. Стратегията на постоянния недоимък е в основата на здравото общество, така както и ограниченото, балансирано хранене, държащо те на прага на лекия глад, е презумция за здраво тяло.

Хедонизмът е порочен модел за изграждане на личността. Човек се ражда в мъка и така и трябва да живее, ако питаш мен. Пресищането рано или късно води до извратености. Трябва да съществуват забрани! Те са единствената гаранция за това, че в неконтролируемата си алчност няма да ограбим бъдещето си още днес.

II. Гладът на хищника

(С благодарности на Рета)

Излязъл си на лов... Градската джунгла ласкаво те приема. В дискотеката е шумно, тонколоните разбиват талазите цигарен дим на синкава мараня. Фокусираш. А! Ето ги и крехките газелки, полюшващи бедра в хаотичен ритъм. Лъвската ти кръв кипва в жилите. Хищническият глад сръгва ловните ти инстинкти и онова тъй тягостно сластно, първично чувство, което крещи: „разСКЪСАЙ Я!".

Излъчващ хормони, се упътваш към групичката вече пищящи и кикотещи се жертви... Стоп!

Да, ама не. Тежък е, друже, напоследък животът на хищника. О, сладички са наистина, да, да – и аз го виждам онова русичкото с порочния поглед и пухкавите устнички. Как само те гледа, нали? Но знаеш ли какво носят в бикините си, дето се мяркат под микроскопичните модни парцалки? Знак „СТОП" носят, приятелю! Днес навсякъде е пълно с тях, драги. Гледаш ги – кършат тела, устните им сякаш те подканят с усмивка, обещават секс...

И строги наказания – „лишаване от свобода" до двадесет

години, например, ето какви!

Черна несправедливост, така е – в теб сластно се отъркваш грациозно изкушение с предизвикателен вид, а ти какво правиш... четеш. Какво четеш - Наказателния кодекс четеш. Искат ти се малко френски ласки, знам, но НК потрива доволно ръчички и прошепва:

„Чл. 149. Който извърши действие с цел да възбуди или удовлетвори полово желание без съвкупление по отношение на лице, ***ненавършило*** *14-годишна възраст, се наказва за блудство с лишаване от свобода до пет години."*

Е да, но дамата определено е минала четиринадесетте, ще кажеш ти – виж й дупето и тия големи... така де – и всичко останало. Но видя ли нещо верно на бяло? Именно, в тия дрешки едва се побира бельото й, камо ли документ. А НК отново злобно шепне:

„Чл. 151. (2) Който се съвкупи с лице, ***навършило*** *14-годишна възраст, което не разбира свойството или значението на извършеното, се наказва с лишаване от свобода до три години."*

В днешните времена на полова акселерация, приятелю, е практически невъзможно да се определи точната възраст на мацето в тесните граници малолетно лице (до 14 години) и непълнолетно (14-18 години), както и разбира ли то свойството или значението на извършваното от него. За целта не е лошо предварително да установиш:

1. Дата на раждане, съгласно документ удостоверяващ това (Акт за раждане).

2. Дали лицето разбира свойството или значението на извършеното (доказва се с психиатрична експертиза с психологическо изследване.)

Е сега вече оттече – ще ти трябват месеци да се докопаш до психиатрична експертиза, недвусмислено заявяваща, че секс-бомбата е съвършено наясно какво й мислиш и докъде ще я докарате. Най-много да вземе да ги навърши тия проклети 18 дотогава...

Ядец, с други думи. Сексуалната революция те топли, точно колкото хладилник - ескимос. И какво излиза на всичкото отгоре – на теб всичко и всички благинки са ти забранени, а така наречените непълнолетни практикуват зашеметяващ секс... помежду си (защото закона по този повод гадничко си премълчава).

След като става ясно, че сексът с непълнолетни категорично отпада от графата „разрешени удоволствия", не ти остава нищо друго, освен с подвита опашка да се прибереш в къщи. Крехката плът отпада, звъниш на пълнолетната си приятелка. Тя е достатъчно открехната, за да ти позволи да щракнеш една-две снимчици, че дори да спретнеш една специална касета с „акробатични номерца".

Само да не се подведеш и тъжният пуберски поглед на комшийчето да те накара благосклонно да му предоставиш с образователна цел снимките или видеоматериала, че тогава направо си стягай куфарите за панделата. Законът предупреждава:

„Чл. 159. (1) Който създава, излага, представя, излъчва, предлага, продава, дава под наем или по друг начин разпространява произведения с порнографско съдържание, се наказва с лишаване от свобода до една година и глоба от хиляда до три хиляди лева."

Иди обясняваш, че става дума за невинна семейна еротика...

Да, най-добре е така – остави секса и града, съсредоточи се върху работата си. Имаш магазин за алкохол? Хм... внимавай. Защото законът пак заплашително клати пръст:

Чл. 56. Забранява се продажбата на алкохолни напитки на малолетни и непълнолетни и на нетрезви лица

Знам, знам, драги – няма кой днешно време да опази един хищник от тези „деца". И аз, често се питам, защо законите не забраняват носенето от непълнолетни на прашки, съблазнително очертаващи стегнати полукълба под полупрозрачни панталони и полички, в които вложеният материал е по-малко от този във визитната ми картичка? Защо не се прекрати използването на гримове, подплънки, специални сутиени, всякакви предизвикателни парцалки и чепички? Защо няма ясни правила и за горкия хищник, който, попаднал в бленувания рай, сред стадата газелки, фръцкащи му се току под носа, седи в нерешителност без да знае на коя може и не може да скочи и само от време на време проревава, ей тъй – колкото да покаже все по-притъпяващите се зъби...

ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ: ЗА И ПРОТИВ СЕКСЪТ ПРЕДИ ПЪЛНОЛЕТИЕ

Автор: Freeman

Един от основните белези за социален и финансов просперитет в мъжката екосистема може да бъде простичко обобщен с „дванадесетгодишно в чашата и четиринадесетгодишно в скута".

Един от основните начини да блеснеш сред съучениците си, да се понесеш на вълната на славата и да спреш да бъдеш скучния аутсайдер от последния чин е да чукаш. Да разкъсаш оковите на проклетата обременяваща просперитета ти в компанията девственост. Девическите манастири отдавна са затворени, а еволюцията си знае работата и крехките тела на дванадесет-тринадесет годишни деца вече се огъват под бремето на женските форми. Какво чакаш изобщо?

Едно от най-красивите и възвишени неща в живота е сливането на две тела, всепомитащият взрив от концентрирано удоволствие, разпиляващ съзнанието ти на трептящи оргазмени късове. Според много древни религии, единственият начин да се докоснеш до боговете е бил в мига, когато свършиваш и за целта в храмовите предели винаги е имало жреци и жрици, които да те обслужат молитвено. А девствеността се е отстранявала при първа възможност, като основна пречка пред духовното израстване.

Единственото нещо, стоящо между теб и логичното желание да правиш секс, сега, тук, веднага, без да губиш нито секунда повече от използващото се покрай теб време, са някакви недоклатени закони, комбинации от хладни и дистанцирани букви и цифри, въвели насилствено в света от страст и нагон алогичното понятие „пълнолетие". Кой дърт идиот изобщо е решил да върви срещу природата, да поставя между трепнещия млад пенис и крехката млада вагина глупави ограничения? Ами аз, например.

И то не защото заспивам с конституцията под възглавницата и ще седна да ти чета морал, кое е правилно и кое не. Ако искаш да чукаш и желанието ти е споделено, не могат да те спрат нито законовите разпоредби, нито глупавите ми есета, нито дори бащата на гаджето ти, понесъл ловна пушка с мрачно изражение.

Просто защото считам, че сексът е един от онези плодове, които трябва да бъдат откъснати, когато им дойде времето. За да можеш да им се насладиш истински.

Детство

Твърде често онази тънка, но ясно забележима граница между детството и зрелостта минава точно през химена, през първото напасване на мъжки и женски първични полови белези в древния пъзел на природата. А, детството, любими мой читателю е нещо, което не може да върнеш назад. Зрелостта нахлува неконтролируемо през пролуката в разкъсаната невинност и вече не можеш да направиш нищо, за да я спреш. Един от най-важните ти житейски избори е кога точно да отдадеш и отнемеш тази невинност. И тук не става дума за някакъв криво разбран морал. Говоря за цялостна необратима промяна на светогледа, на нов свят с нови усещания, цветове, форми и желания, който ще заличи почти всичко, което си познавал и приемал за константно. На един нов свят, който ще трепти в мараня пред погледа ти, чиито атоми ще се разместват объркано в опит да се наместят в неукрепналите реалии на съзнанието, да покрият с тънък пласт зрялост желанието ти да гледаш анимация и да подскачаш от радост из стаята при вида на новия велосипед под елхата. Не че някой те спира да гледаш Том и Джери и след като си ебал... просто не е същото. Приеми го на доверие - има си време за всичко. Всеки може да се изчука. Номерът е да не го направиш заради идеята.

Опит

И казваш клиторът се намира вдясно от менискуса, така ли? Опитът, приятелю - и ти си прав - е нещо, което все някъде трябва да се придобие, но сексът не се отличава особено от административната джунгла, където очакват от теб невъзможната комбинация от младост и дългогодишен опит, за да те вземат на работа. Никой не иска некадърният кадър да се подготви за работа именно в неговата фирма. Съжалявам, тук не си говорим къде точно ще го придобиеш този опит. Тук си говорим против секса преди пълнолетие. А шансът да налетиш на нещо некадърно и непълнолетно е доста по-голям от шанса да налетиш на нещо некадърно и пълнолетно. Няма какво да си се лъжем - мъжете са доста по-склонни да вземат някое крехко и ентусиазирано девойче и да го обучат как точно да им доставя удоволствие, отколкото жените - да рисуват топографска карта, където ерогенните зони са отбелязани с ярки цветове, а пустият клитор - с приветливо хиксче. Личното ми мнение е, че качественият секс е зрелият секс. Въпросното съзряване си е доста условно понятие, но в общи линии наистина идва с годините. Другото си е като правене на лицеви опори с партньор под теб. Гори калории и повишава тонуса, ама така и не ти става много ясно защо разни хора обясняват, че е почти толкова хубаво, колкото шоколада.

Разлика в годините

И какво си говорите през останалите 23 часа, всъщност? Резонен въпрос към всеки поотраснал индивид, уловил в примката си от зряла страст някое непълнолетно създание.

Изобщо не си говорим за ум, защото той рядко е въпрос на години и се проявява на съвсем изненадващи места. Говорим си за мироглед. Ако ти имаш важно заседание, а тя - контролно по химия, никой от вас не може да вникне в проблемите на другия. Както казваше една стара мъдрост - не е идеята да гледате един в друг, а и двамата да гледате в една посока. А е малко трудно, когато и двамата живеете - буквално - в различни светове, чиято основна допирна точка са вече преексплоатираните ви полови органи и - евентуално - онези подли страстни хормони, бушуващи у вас благодарение на добрия стар нагон.

Невинност

Нека уважа предимно мъжката ни аудитория и да си поговорим малко за жени. И за онзи не чак толкова рядък, дори в циничните времена на настоящето, момент, в който можем да поставим знак за равенство между девственост и невинност. С ясното уточнение, че физическата девственост не е гаранция за невинност, а невинността не е гаранция за наличие на девствена ципа. Така че тук говорим за дефлориране чисто условно. Защото девствената ципа, противно на твоите очаквания, обикновено се намира в мозъка.

И да тръгна да ти обяснявам, че съм ангел, няма да ми повярваш. Най-малкото защото не съм. Но един от стабилните ми житейски принципи гласи, че пенисът ми няма да проникне през девствена ципа, освен ако нямам намерение да се обвържа сериозно с притежателката ѝ. Можеш да ме наречеш старомоден идиот, няма проблеми. Но никога не забравяй, че между кроткото изчукване за една вечер и кроткото изчукване за една вечер с девственица има чудовищна разлика. Нямаш си идея как няколко милиметрова нищо и никаква ципа може да превърне секса в обвързване. Дори и момичето да те убеждава с всички сили и средства, че не иска от теб нищо повече от това да я освободиш от бремето на девствеността в унисон с казаното във второто изречение от увода.

А тук разглеждаме именно случая, в който непълнолетната девойка в ръцете ти наистина е девойка и от теб се очаква да бъдеш Дефлораторът.

Психологическият заряд, вложен в този първи полов акт, е прекалено силен. Независимо дали си еквивалентно некадърно девствено създание, мушкащо неориентирано на посоченото ти място или си опитният батко, който внимателно ще води новозародената жена по пътищата на удоволствието. И това първо сливане на тела, този първи акт на интимност ще пречупи нещо в съзнанието ѝ, ще активизира хормоните на любовта у нея, независимо дали го иска или не, ще отключи първичното желание да бъде с теб, сигурна и защитена в обятията ти. И всяко повторение на акта ще подсилва тези емоции. Има реален шанс да оставиш личния ѝ свят потънал в руини, хаос от разпилени чувства и емоции, ако решиш да си тръгнеш, както обикновено, в търсене на нова авантюра, с бодра песен на уста след еднократно или неколкократно чукане. Пак повтарям - не говоря задължително за онази белязана с кръв дефлорация, а за пронизването на центъра на любовта в съзнанието ѝ. Център, който е много по чувствителен за непълнолетните времена, за които си говорим. Не подценявай лабилността на неукрепналата психика. Чак такава свиня ли си, че да рискуваш да разрушиш нечий живот заради неясното желание да го пъхнеш в нещо младо и невинно?!

Защото аз лично се гордея, че поне този грях го нямам в архива.

Snake

„Курва!" най-често се изплюва с презрение. Обикновено в гръб. „Курва" понякога кипи от едва сдържана завист и злоба. Обикновено женска и твърде често! Случва се „Курва" да сияе от обожание и искрено възхищение. Само мъжко и твърде рядко. Каквото и да е скрито зад него обаче, така лепнатият етикет неизменно е ядрото на кометата, бележеща снижаващата се траектория в графиката на социалния статус за всяко момиче, удостоено с доверието да й бъде прикачен. В проточилата се отзад опашка, наред с лицата на знайни и незнайни дейци и лауреати на креватното дело, с последно приплъзване изгарят рано изгубени мечти, идеали, перспективи. Знаеш ли, че една огромна част от курвите са нимфоманки? А знаеш ли колко от нимфоманките са започнали сексуалния си живот престъпно рано, дори по днешните снижени от дивата акселерация критерии - повечето! Същото важи и за мъжете.

За разлика от източните общества, където дори религиите отрано подготвят бъдещите жени и мъже за секса - начините да бъде практикуван, така че да доставя удоволствие, да е носител на духовна пълнота и чувство за сливане и цялост между партньорите; както и с всички възможни съпътстващи го проблеми и методите да бъдат преодоляни - консервативна Европа предлага на подрастващите измислените си часове по сексуална култура, които нито ще те научат как да се разделиш с девствеността си възможно най-безболезнено, нито какви пози да практикуваш с партньора, в зависимост от физическите ви дадености, така че да не чувстваш дискомфорт от евентуална несъвместимост, в крайна сметка - по никакъв начин няма да те подготвят да приемеш секса като нещо съвсем естествено, което няма причина да те плаши, притеснява, подлага на стрес и натоварва психически по какъвто и да е начин. В нашата действителност, подготовката да стъпиш в света на плътските наслади изисква време. Една моя даскалица казваше навремето „Защо толкова бързате да пораснете, това така или иначе ще се случи и после ще е за цял живот - взимайте умерено днес, за да има какво да получите и утре." Мдам, долавям логика. Защото, скъпи ми приятелю, първото разтърсващо усещане, когато издутият ти до пръсване, горещ и пулсиращ член се докосне и окъпе с влудяващата влага на прага на нейната „врата към рая"; първият му допир с обгръщащата нежна мекота на прелестното й като цвят на роза „предверие" и последващото първо хлъзване в топлите й, приласкаващи „дебри" изведнъж ще отпуши хормоналния гейзер и у двама ви със страшна сила. Разкъсването на химена/препуциума е като разкъсване на крехката ципа, отделяща и двама ви от един нов свят на изкушения и сласт, така наситен с мускусния мирис на могъщи и първични животински инстинкти, че - ако не си извървял пътя до момента на първото проникване плавно и постепенно, ако не си си дал времето, нужно ти да калиш волята си - звярът в теб може просто да разкъса веригите, наречени „приоритети". Помитайки от мислите ти образование, кариера и бъдеще, натиквайки те в слепия вакуум на видения за вагини, задници, цици, гърла и надъхващи фантазии за тройки и разюздани оргии...

И кой би посмял да те тласне към подобна перспектива? Кой е Антихристът, чиито раздвоен език шепне отрова си в добре възпитаните ти уши, приели априори да пропускат към все още девствения ти слух единствено високоморални, затлачени с кариеристични внушения лекции, в които „Трябва" се среща десетки пъти повече от „Може"? Естествено, че е Снейка. По принцип.

Но този път, ще съм аз.

И то не защото намирам ранния секс за нещо задължително, или пък - спуснал в името на спора пердето пред опасностите, съпътстващи немарливата прибързаност - съм останал сляп за последиците.

Просто защото нито текстовете от закона, нито дори бащата на гаджето ти, понесъл ловна пушка с мрачно изражение, може да промени факта, че живеем във времена на акселерация, в които „когато му дойде времето" със сигурност стои в абсцисата на жизнения ти път (доста?) преди цифрата 18!

Зовът на нагона
(Акселерация)

Всъщност, този Версус спокойно можеше да се казва и *Младия онанист Vs. Младия тъпкач.* Защото когато започнеш да се дървиш още на 12 или 13 години - за момичетата да не отварям дума, някои от тях по това време вече са откъснали от дървото на секса ябълката на познанието, че и здраво отхапали няколко пъти - единствената алтернатива, която така или иначе стои пред теб в близките 5-6 години е да си избереш един от двата варианта. И аз, и ти много добре знаем кое би избрал, но в името на спора, нека помислим - не е ли наистина по-добре да се лишиш от девственост след 18?

Виж сега, приятелю, ако скапаните закони действително работеха, но така, че наистина да изолират непълнолетните от порнографията, от проституцията, от лошите влияния - може би щях да преосмисля позицията си. Истината е, че сексът ни облъчва отвсякъде - от телевизионния екран и радио ефира, от кориците на списанията, от заглавните страници на ежедневниците, от слушалката на телефона... Защото ПРОДАВА! Дори съдбата не разполага с въображение, толкова неизчерпаемо, че да й позволява всеки път да измисля достатъчно убедителен повод да те накара да се обърнеш в противоположната посока, минавайки покрай поредната улична икона на бог Секс - рекламният билборд. И дори да приемем, че всичко останало го нямаше и останеше само Интернет, той пак би бил повече от достатъчен да чукне небрежно детонатора на следващата сексуална революция. Агресивно атакуван от сладострастни плътски внушения и визии, мозъкът реагира по единствения му възможен начин - към жлезите с вътрешна сек(с)реция със скоростта на светлината политат електрически импулси, принуждавайки ги ударно да помпат хормони в кръвоносната система. Резултатите са приятно очевадни - набъбнали в пищни, женствени форми тела. За жалост, скрили в себе си - неукрепнали, но бързащи да догонят в съкратени срокове дръпналата напред физика, психики. Търсейки решение на хормоналния терор, младите се обръщат към секса. А всичко, което може да направят обществото, семейството и институциите за тях, е да ги образоват. Ние наистина сме на прага на сексуална революция, драги, дори нещо повече - без някои от нас, като колегата от съседната страничка да речем, да разберат - тя вече е започнала! За едно нещо със Сашо поне, със сигурност сме съгласни и двамата, - няма абсолютно никакво значение какво говорим. Нагонът си иска своето. Бих го оставил да напълни цялото списание с доводи защитаващи тезата му, а на мен да ми остави само един ред, колкото да напиша „Бий си фала, пич! Мачът е уговорен".

Логиката на реалността

Ще прозвучи цинично, спрямо жените, за което се извинявам, но има един лаф - когато така и така ще те изнасилват и няма шанс за спасение, най-доброто, което можеш да направиш за себе си е поне да се кефиш. Сори за вулгарния изблик. Изхождайки от контекста, бих казал - след като така и така сексуалните ти щения започват твърде рано и шансът да докреташ девствен/а до пълнолетие е пренебрежимо малък, то поне се опитай да се подготвиш психически и чакайки удобния момент - се образовай. След един определен момент на пренасищане хормоналният дисбаланс започва да се отразява на поведението. Липсата на съсредоточеност, нарастващата нервност и засилващата се агресивност са само малка част от негативните ефекти, които въздържанието предизвиква. Да се освободиш от всичко това, дори с риск да се натовариш с други грижи и терзания, е за предпочитане пред подиграватели погледи на съучениците и усмивките тип „той/тя е още девствен/а", които те сдухват до степен да намразиш училището. Чувството, че си марсианец, когато всичките ти приятели започват да говорят САМО за секс, а ти не знаеш къде да скриеш конфузната си усмивка, е истински чернозем за комплексите. Имай предвид, че колкото повече време минава, толкова по-трудно ще става да се отървеш от клеймото на девствеността. Целокупното мъжко войнство, привлечено от неустоимия сексапил на съвременните Лолити е втренчило пламнал поглед в 16-17 годишни палавници. Днес девствен/а на 20 си е вече притеснително. Веднага изниква въпросът какво му/й има, толкова ли е задръстен/а? Да не забравяме и ефекта на вакуума. Да започнеш твърде рано е опасно, да започнеш твърде късно - също! Подтискани и удържани с години зад преградата на целомъдрието, веднъж освободени, дивите хормонални стада се впускат в бесния галоп на реванша, успяващ да заглуши с тропота си почти всяка друга мисъл, освен тази за секс.

Но всичко това са глупости. Знаеш ли, приятелю, ще ти го кажа така:

Зрелият секс, той няма да избяга. Няма да ти се изплъзне и удоволствието все някога да натискаш слабините си в започващата вече да провисва плът на партньора, или обратно. Но ако сега пропуснеш своя шанс, удоволствието да го пъхнеш в нещо наистина младо и невинно, да се окъпеш в обожанието на девствеността, да се превърнеш във владетеля на девическите й пориви и да проследиш как те постепенно угасват съзрявайки, може би никога няма да те споходи.

О, да - разбира се, че съм свиня...

Freeman

ТЕСТ: ДЕВСТВЕН/А ЛИ СИ?

Дефл_Оратор:Dimensin

Всичко започна преди месец, когато шефът влезе при верните си хора и каза: „Пичое. Ще правим **брой** *(дружно ура).* **Еротичен брой** *(мълчание). Ня`а да ми мълчите, ей. Искам от вас да бъдете зли, хапливи, е*ливи и въобще... квото си правите всеки път. Само дето този път нема да* **кълцам**... *Ми тъй де! Инаф, както казва кака Джени Лопез! Еманципирам се! Стига съм бил лошия. Така хем аз доволен, хем вие ненае**ни, хем н.в. Читателя задоволен отвсъде – мир и сговор!*
Викам си: „Малеййй - шефът пак е пил нещо забранено. Последния път като го направи, каза, че всички сме гейове."
„А ти бе, пиндел! Я, вземи напиши един свестен тест накрая, да та..." - тук си напъхах палците в ушите и взех да припявам шумно „няня-няняняня...").
10 минути по късно – палците ънплъгд, тъкмо, за да хвана прочувственото шефско аут-тру:
„Искам да имам риъл тест. С истински хора... И да има жени... Бе въобще, всичко да е Олрайт."
(„Олрайт", „Олрайт"!
И си мисля – сори Дидо, жени няма. Няма да е „Олрайт" агейн, ама и аз не съм Ийст Севънтийн! И седнах да пиша:

Забележка: Този тест се извършва под медецински надзор. Въпросите ще задава д-р Върджин Онан, ръкоблудител на сексцията „И лудите сме хора" към Министерство на здраво-изпразването.
А сега, скъпи читатели, облегнете се спокойно назад, вдишайте дълбоко, правете, че усмирителната ризница не ви пречи и спокойно зачетете нататък..." (бел. мед. редактор)

Поза 1. *Знаете ли кой е най-добрият приятел на мъжа? Разбира се, членът - стои му с години до задника и не му посяга.*
ВО: Първата ми задача като психиатър е, когато се настаните в кабинета ми, да ви попитам „Как се казвате?", а втората, да ви задам въпроса „Нормален ли сте"?

А) На мен ми викат Симпатяго. Надарено копеле съм. В най-ранна, бих казал детска възраст, имах една любима козичка – запазил съм топли спомени от нея, а и тя от мен – също. Щото веднъж като се забавлявах с нея и изправих рогата. Навремето излекувах и двете ни крави на село от стомашно-чревно разстройство, щото бяха влюбени в един и същи бик. Как се чувствам сега ли? Стига бе докторе... те на село, аз в града... това живот ли е? Да, нормален съм!

Б) Няма да ти каа как се казвам. Ти кво ще ми дадеш? Кинти имаш ли? Ква кола караш? Абе аз жена ти виждал ли съм я? Хм, тва сина ти ли е на снимката? На мен се е метнал. Нормален съм, нищо ми няа. Комшиите по стая в студенските общежития ми викат Псецко, щото много сецкам, аааха, чаткаш ли? Внимавай само да не се заприказваме много, че да не си станем близки...

В) (Пук) Добър вечер! Аз съм Транслокатор. Учтив и... ееб'лив ми бе, що да те лъжа! Знаете ли, скъпи ми докторе, че позата, която сте заели, може да ви докара микроинфаркт на 35 г. възраст. На колко сте вие? На 34? Хм, на ваше място бих намалил холестерола и бих правил секс по-малко. Няма да се отрази добре на сърдечната дейност. Но защо гледате така уплашено? Как казахте, че се казва съпругата ви? Аха. По-малка от вас, казвате... С десетина години! Брех! Бихте ли ме извинили за момент? Вие си постойте тук да се успокоите, аз ей сега се връщам...

Г) Здравейтье дофторе. Мйекийя говор дан' та притиснйава. Каам се Сластократер. Още от малко детье мноо обичам жените (и бахура). Всяка сутрин като се събудя, поглеждам светнатите лампи в залата и отпивам от направеното с любов, сутришно кафе от машина, и виждам как света е чудесен (и бахура тоже!). После, докторе поглеждам към най-скъпата си жена на моя свят (да, и към бахура) - Ултимка Матричкова Денонощова и така прекарвам целия си ден в любов и ласки (...и с бахура).

Поза 2. *По принцип нито един мъж не може да спи с всички жени на света, но е длъжен поне да опита.*
ВО: Моля опишете ми всички обстоятелства около вашата първа целувка с жена, или както някои от вас казват „my bitch".

А) Кога целунах кучка за пръв път ли, нещастен мижетурещ смръдлив докторе? Хм. Ами като се върна назад, назад във времето, спомням си, че беше топло и горещо утро през лято на 2003 г. Тогава срещнах любовта на живота си. Мисля, че беше пекинез, но не съм сигурен. Погледнах я в очите и така я депресирах, че добичето се затича срещу мен и аз срещу нея и като почнахме да се целуваме, чак обяд стана. Изпратих я до тях, разменихме си регистрационните номера и се разделихме...

Б) Леле, пиич. Един ден така се хванахме с една мадама, че не моа ти опиша. Такива врътки си хвърлихме, че си разказахме играта отвсякъде, ама аз повече. Ей на, трета година мина, още шоколад и бонбони ми купува. А, ти питаш дали сме се целували ли? Виж тва не помня вече.

В) Искате всички обстоятелства ли, докторе? Окей, идете на книжния пазар на Славейков и си купете книгата ми „Една целувка с Транслокатор" и я прочетете. Малко е обемиста, 380 страници – отделил съм по една глава на жена. Как така имала само 3 глави? Качеството е по важно, пани докторе! Забравете количеството! Между другото ако ви интересуват допълнителни подробности моля хвърлете едно око на 500 страничната притурка – „Нецензурирана версия на Една Целувка с Транслокатор". Мога дори да Ви дам автограф. Следващият ви въпрос?

Г) Моята първа целувка с жена беше... ъъъ бешеее... Момент. Абе трябва да е имало... А, да. Като се набарахме с едно девойче преди две-три години (тя тогава беше на 36г.) и се почнахме, целувки, врътки, целувки, врътки, целувки, та ни се подуха чак клавиатурите. Да ви дам ли скрипта на целувката или сам ще си го намерите?

Поза 3. *Защо жените симулират оргазъм? Защото си мислят, че на мъжете им пука!*
ВО: Случвало ли ви се е да останете насаме с момиче /респективно мъж (ако сте жена), в едно легло за повече от един час. И ако да, разкажете ни с подробности какво се случи.

А) Ей, тъп, мизерен, тесногръд и малоумен докторе, как ще ме питаш такива глупости, бе? Естествено, че съм оставал насаме. Естествено, че повече от час. Искаш подробности, а? Ами всичко правих, квото си помислиш, че и анална даже. Нямаше да се смееш ти, ако знаеше как боли!
Б) Е пааа, случвало ми се е – в едно ауди А6. Като се хванахме, първа, втора, ръчна, газ, трета, четвърта, задна.. така се въртяхме, че не е истина, ман. Обаче ми изтървяха спирачките на последния завой и оттогава не сме се виждали. Дали да не взема да ѝ звънна, а докторе?

В) Какво се случи ли? Както вече споменах всички подробности ги има в „Голяма Еротична Енциклопедия Моят Див Секс" – прочетете там за какво иде реч, че не ми се разказва толкова дълго. Иначе, ако желаете, с две думи ще ви го кажа - що се отнася до „приспиването" на жени – цар съм. Цяла нощ им чета подбрани извадки от „1001 теории как да докараме жената до оргазъм". Естествено, че аз съм я писал, бе докторе.

Г) Знаете ли, докторе... имам огромен проблем. Хубав съм. Снажен съм, Идеален съм, обаче насаме с момиче не мога да остана. Ей, на, три пъти си създавах нова стаичка в mirc, и все някой друг ще се намери да влезе при нас. И понеже съм си психолог по природа, ги разбирам тия работи – има световна конспирация срещу мен, всички ми завиждат докторе. Ти също ми завиждаш, признай си...

Поза 4. *Колко жени са необходими, за да е доволен един мъж? Отговор - нито една. Мъжете се задоволяват сами - всичко останало са екстри.*
ВО: Колко рано започна половият ви живот и как това се отрази на по-нататъшните ви отношения с нежния пол?

А) Половият ми живот... хмм, всъщност той е един половинчат живот, но като се замисля, доста рано го започнах. След първия акт, батковците в двора ми казаха, че ще има втори, ама след седмица, а дотогава да не си сядам на много на задника.
На по късен етап лудо се влюбих в съседката си Пенка Смотлова. Обаче за нейно съжаление, нещата не се подредиха добре. Защо ли? Ами канех се аз, канех се... и тъкмо да ѝ го вкарам, и тя не дойде...

Б) Обичам да пуша, по-малко да пия и всички „с цвички" в квартала от секс

да разбия... Дюуд, искаш невъзможни неща от мен, да знаеш. Откъде-накъде ще ти разказвам. Накратко ли? Ами окей. Разхождах се един ден на плажа и мернах в далечината едно дупе. Приближих се аз и му викам, „Здрасти, дупе. Накъде си тръгнало?" „По плажа" – вика то. „Имаш ли една цигарка да ме почерпиш?", попитах, а то ми каза, „Мне". И аз го погледнах пак и рекох, „Внимавай, дупе, че ще те преджобя". Кво стана ли? Ами нямаше цигари.

В) Не мога да ви кажа колко отдавна беше това, понеже началото на половия ми живот е бил далеч преди началото на съзнателния ми такъв. Така че, съгласете се докторе, как бих могъл да помня толкова стари неща. Паметта вече ми изневерява, а съм едва на 25 г. Подозирам, че имаше едно девойче в съседната количка в „Майчин дом", с което си хвърляхме доста еротични погледи, но дали после стана нещо или не, уви, не помня. Но тя още го помни, сигурен съм.

Г) Спомени? Нямам спомени, благодаря за въпроса.

Поза 5. *Ако интимността за вас е непоносима болка отзад, значи със сигурност нещо сте се объркали...*
ВО: Онанирате ли често?

А) Аз лично, като мъжа-мечта, поддържам формата си без да прибягвам често до този похват. Само 7-8 пъти на вечер. Бицепсът на лявата ми ръка бил малко атрофирал ли? Тва ми е по рождение – генетика бе, генетика!

Б) Кво да праа? Да стискам делфинчето? Да изтърбушвам змея? Да нахраня динозавъра? Да източа маслото? Че ти луд ли си? Малко ли жени има по тоя свят, че да прая зян материала. Аре моля ти се. Недей да ми образуваш нерви, а.

В) Добър опит, докторе. Да не си мислите, че ще ви отговоря? Това са неща, които засягат само мен и... Набора. Стойте по-далеч от него, че да не ви образувам спомени и на вас.

Г) Аз лично очаквам истинската любов сама да дойде при мен. Освен това не мисля, че от психологична гледна точка е редно да се онанира, а и у дома е крайно неудобно – винаги има поне по 40-50 човека със златни карти. Срамувам се и от мама – жена е все пак, а жълтата ѝ фланелка с черни надписи винаги много ме е смущавала. Оня ден за малко да ме хване, фиксира ме през пет компютъра. Добре, че бързо върнах зверчето в клетката.

Поза 6. *Защо след секс мъжете се обръщат на другата страна? Защото мразят да гледат шибани работи!*
ВО: Практикувате ли кама-сутра и ако не сте още, как вписвате себе си в подобна картинка?

А) Е как? Като най-големият любовник на света знам и мога всички пози от кама-сутра! Най-любима си ми остава онзи „Агрикултурния лотус разцъфва"... Бе, знаеш я – аз вися надолу с главата от полилея, а тя ми реже ноктите на краката.

Б) Кама кой? Сега защо ме занимаваш с чекиджийски глупости пак? Не ти ли отговорих вече на тоя въпрос? Нека ти кажа как процедирам докторе – значи хващам аз мадамата още преди да се е събудила, секс, секс, секс, като се събуди я оставям да си почине, после докато обядваме пак секс, секс, секс и после като се наям и като си почина се прибирам в къщи при гаджето.

В) Какво значи дали я практикувам? Та аз съм ѝ написал продължение - Кама-Локатор. Вече за трети път я преиздавам, защото се изчерпва, а аз откривам все нови и нови неща. Може би искате едно копие и вие? Всъщност, вие сте зает човек, по-добре да го покажа на жена ви, нека не ви занимавам излишно.

Г) Кама-сутра? Т'ва ще да е някаква сутришна явно! Колко демидж прави? А отровна ли е? Иии, мноо яко. Откъде да си я намеря? Колко струва? Ааа, ти за он'ва ли? Ми, какво да ви кажа, докторе. Говорил съм си с много жени за кама-сутра и хубавото е, че и те мислят като мен. Как какво бе докторе, вие познавате ли жена, която да мисли.

Отговори на психолога:

А) Девствен сте! Което за вас е добре.
Б) Абе не сте девствен. Ама изглеждате. Което за вас е зле.

В) Не сте девствен. Ама по-добре да бяхте. Което не е много ясно дали е добре или зле. Едно е сигурно – никога не играйте на „Тука има, тука нема", при вас винаги има! При все, че там където липсва качество, не се навакса с количество. Спрете да им четете Маркиз Дьо Сад и повече наблягате върху простичките неща – като това да им изкъртвате онези части които са предназначени за кортене. Успех!
Г) Вие много четете. Пардон, много чатите. Отсега нататък е добре да свикнете с мисълта, че навън много малко жени се казват „malka_perverzna_ku4ka" „razgonena_14_f". И все пак – по един преносен, виртуален начин – не, не сте девствен!

Малък, импровизиран тест от Рема & Дафър
Забележка: Персонажите са същите

1. Кой е любимият ви празник
А/ Който на Вас ви е любим, о, почитаеми Шефе Симпатяго!
Б/ Празника на Розовите в Казанлък
В/ Когат'мама пусне на тате!
Г/ Секс!!!

2. Как прекарвате дните си
А/ Както на Вас ви е угодно, о, божествени Симпатяго!
Б/ В мисли и планове за нощите
В/ В чата
Г/ Секс!!!

3. Как прекарвате нощите си
А/ В мисли и въздишки по Вас, о, пресветлий мой идоле, Симпатяго!
Б/ Час секс – 10 писане.
В/ Те ме прекарват
Г/ Секс!!!

4. Какви са плановете ви за бъдещето?
А/ Да Подражавам на Вас във всичко, о, велики мой шефе, Симпатяго!
Б/ Мисля да разкарам жената от тройката...
В/ Да е*а блондинки с 2 стинки!
Г/ Секс!!!

5. Какво мислите за хората с обратна ориентация?
А/ Това... не е толкова лоша идея предвид на горните ми отговори, о, обични мой, Симпатяго!
Б/ До болка са ми близки...
В/ Ми ако продължава тая работа с блондинките да не се получава... ми кво няма да умирам девствен я!
Г/ Секс!!!

6. Ако обратен ви предложи приятелството си, как ще реагирате?
А/ Кой? Симпатяго? О, Дааа!
Б/ Като линейка – бързо и шумно (ИУ-ИУ-ИУ)
В/ Хъмз... цял живот да съм мислил че съм ковбой, а то да съм бил лезбийка...
Г/ Секс!!!

7. Какво мислите за колегата си?
А/ Намеренията ми са сериозни - мисля за брак със Симпатяго.
Б/ Ах, чаровник..
В/ Жалко. Не е рус...
Г/ Секс!!!

8. Сексуални експерименти
А/Само аз, снимка на обожаемия ми Симпатяго и бутилка олио!
Б/ Значи - тройка, а жената я пращаме за бурканче вазелин...
В/ Аз, колегата ми и бурканче перхидрол...
Г/ Секс!!!

10. Когато бяхте малък...
А/ ...и официте пасях... За козичка все мечтаех, макар и сиромах...
Б/ Ми... пак ми беше малък...
В/ Имах п(р)ишчица, ма мама ми я намаза с кремче и ми мина...
Г/ Секс!!!

11. Най-големият кеф е...
А/ Кефа на шефа, о превелики... знаеш кой...
Б/ Кама-сутра в стихове
В/ На мама кремчето!
Г/ Секс!!!

12. Онанирате ли?
А/ Свободно!
Б/ Простак! Аз онанирам!
В/ АААА да бе, да! Че да окьоравея и да ми се накосмят дланите!
Г/ И това си е Секс!!!

Преобладаващи отговори А
На тебе секса ти е през оная работа. И да си загубил девствеността си, то това е станало без съзнателното ти участие, или докато си се навеждал морно към най-долния рафт на хладилника. Спри да точиш лиги по лъскавите каки в порно сайтовете и да вземеш нещата в свои ръце (и това е начало).

Най-много отговори Б
В теб има нещо девствено, но като цяло сексуалният ти живот е едно духовно фелацио...

Предимно отговори В
Марш от теста перверзнико! Ако змия да беше в райската градина – Ева с презервативи би подлъгал, а не с ябълка. Очевидно е, че си загубил девствеността си на крехката две-годишна възраст. За тебе в яслите още легенди се носят и лелките твоя лик в напращелите си пазви кътат.

Набиващи се в очи отговори Г
Ти абсолютно сигурно си девствен, айде бегай да забиеш некое гадже, че докато се самоанализираш пичовете оправиха ученичките.

ПРЕДИ ТРИ ГОДИНИ..

Много добре си го спомням - преди три години си сетях в същата стая, в която съм и сега. Седми Януари - имения ми ден. На този ден, преди три години ми подариха първия брой на Gamers' Workshop.От тогава до сега не съм спрял да ви купувам, няма и да спра. От този първи брой вие постепено започнахте да ставате част от живота ми. През тези три години все ме гризе съвеста, че не бях написал нито едно съдържателно писмо до редакцията. Все си задавах въпроса 'защо'? Не можех да си отговоря. Сега най-накрая се реших да пиша. Какво друго стана. Развеселявахте ми скучното и едно-бразно ежедневие, бяхте нещото което разнообразяваше алгоритъма 'ставане, учене, седене пред компа, мотаене' и т.н. На страниците на списанието ви намирах не просто статии, а хора. Някак си опознавах хората, които седят зад тези статии, за това любимото ми ваше мото е „Списанието с Характер". Това си остана така през всичките броеве и съм сигурен , че ще продължава занапред. Вие сякаш давате част от вас в списанието, правите го живо. И най - важното променях се заедно с вас, за добро или зло и аз не знам. Само предполагам, че е за добро.

иво Стоев
Pcgamer

По-добре късно, отколкото никога. Благодарим ти.

П.П.: Щом се променяш с нас, значи е за добро.

Вашата Урсула

ПИША ВИ С ГОЛЯМ КЕФ...

Направо не мойете да си представите!

Първо: Абе хора я обновявайте малко тоя сайт бе!!! Айде за другото ще си затжоря очите ама два preview на Арканум... много лошо... човек ще си помисли че не можете да изтрезнеете до толкожа че да опраите сайта или че ви мързи ама мързи че чак молте мухите да ви донесат храна.

Второ: Абе ей, я се събудете бре! Да излезе такава яка като история, моменти и персонажи игра като Defiance,а на вас едно плакатче не ви се откъсва от сърцето... Засрамете се!!!

Трето: Шо два списание не го разделите тематично? Нямате си представа къв зор е прес всички спортни, самолетни и т.н игри да се докопаш до два което те интересува.

Четвърто: Що не махнете интервюта а на тяхно място не слагате некжи простотии (като интервюто с Пудолф... ау... направо убиец)? Примерно можете да слагате некжи идиоштини като Un-dead-овата ръкавичка, Хари Irenicus и геймърския камък, Дамонд в страната на чудесата (не се сърдете два са първите простотии които ми идват на ум).

tew

Не човече, ти просто не знаеш с какъв ГОЛЯМ кеф ти отговарям. Но срещу скромно заплащане, мога да те пусна да погледаш.

Първо: Поглеждайки в кристалното си Кълбо, виждам, че по работата по обновяването на сайта ще започне веднага след излизането на настоящия брой. С колегите имаме проблем с напиването, не с изтрезняването. Всъщност, писмото ти ми напомни да известя на многобройните си фенове, че тъкмо дописвам втората част на книгата си „Повелителят на мухите".

Второ: В този брой - не. В бъдеще? Отнеси оплакванията си към Microsoft - Кълбото заби, налага се рестарт.

Трето: Нямаш си представа какъв зор е да се раздели списанието тематично.

Четвърто: Защото така ни хареса. А освен това, се налага да си пазим черните дробове.

Хайде, и внимавай със ставите! Виждам също така проблеми в стомашно-чревния тракт. Пий повече топло мляко и загрявай чаршафките с топла тухличка преди да си легнеш. Можеш да правиш и инхалации с бабина душица и изтравниче. Ще се ожениш на 29 години и ще имаш три деца от друга жена.

Вашата Урсула

EI TYPACI NESHTASNI...

da vi eba maikata prosta. da vi u nekadyrnite prostaci prosti kak moje da pi6ete takiv glupost po adres na FarScape, a i kakvito ste nekadyrni ne ste razrali istoriqta i samo obyrkvate horata (koi e pip) a koga v pyrvite serii moya e okopirana ot „mirotvorcite" daje i tova ne napisahte pravilno.

Putka vi lelina kak moje da ste tolko grozni, maloumni, negramotni, smotan i i vsi4ko nai-gadno! zaradi takiva kato vas geim industriqta v bg zapo4va da falira! neprekysnato pluete igri a skoro zapo4nahte da psuvate i filmite! prestanete malko i zapazete gnusnoto si mnenie za vas ili izobshto ne pishete za igrata/filma !! PRESTANETE!!!

kamelia kiratzova

Ей, честно да ти кажа, направо сън не ни хваща, откакто разбрахме, че заради нас гейм-индустрията фалира. Двама от колегите правиха опити за самоубийство, чрез прекомерни количества алкохол+жени. Не се получи – умряха жените. (Под секрет ще ти спомена, че и за Самоковеца ние сме виновни, както и за войната в озоновия слой и дупката в залива, ама два е друга тема и друга дупка). Разбирам, че е изключително лесно да си аналфабет (илитерат, иначе казано), ама не чувстваш ли угризения заради въпиющата си липса на езикова култура, която толкова убедително демонстрираш с всяка втора дума в предходния параграф? А бе, я си бий фала, всъщност.

Вашата Урсула

ЗДРАВЕЙТЕ,

Гледам, че сте в дълга ваканция, май е било яко размазване на нова година :-) Като знам, че истинските гении творят в нетрезво състояние, сигурно списанието, което ще излезе, ще бъде шедьовър.

Подредихте ли си редакцията ;-), сън не ме лови, щото много копнея за брой 2-ри, февруари, лето 2001-во. (запален колекционер съм!)

Като изгледах последното ви филмче, изпаднах в душевен оргазъм, както казвабе един даскал! Кърти плочки като съседите в 6 часа сутринта, но това е друга тема. Поздравления за което :-)

Очаквам статията ви за Defiance, по традиция написана от Снейк, за да получа поредния душевен оргазъм (е, само не ме мислете за някакъв чекиджия, наблягам на ДУШЕВЕН, просто сте ненадминати в писането), докато чета творението ви! Пожелавам ви много здраве и любов/секс... и се надявам да излезе ро-скоро туй списание дългоочаквано :-)

Поздрави,

heavy_metal_forever

Гениите творят пияни, но това не означава, че пияндената са гении. Така че, не очаквай брой-шедьовър, а просто поредния Workshop… който е гениален.

Редакцията още не сме я наредили, но пък аз моку-що си наредих таро-пасианса, Мед си нареди с чука кубчето на Рубик, дето го мъчи от трети клас, Whisper нареди жената, Snake нареди стъкления амбалаж в кухнята, Джовани го премести от единия крачол в другия, а Freeman заплаши, че ще ни нареди всичките до стената. Откакто стана известна максимата, че умните момичета си носят Durex в чантичката, а още по-умните – Duracell, колежките са се наредили на опашка пред магазина за електро-уреди.

Пожелаваме ти по-малко духовни и повече от другите оргазми.

Вашата Урсула

ZDRAVEITE!

Vaba fenka sum, no kolkoto i da e stranno ne sum nikakva geimurka. Zapalih se po vabeto spisanie, zabtoto brat mi ne go propuska. Tova, koeto me kefi mnogo vuv vas e onazi (ponqkoga nespravedlivo kusa) 4ast v kraq na spisanieto, v koqto drasvate po nqkoi drug red za filmi, albumi na izpulniteli, knigi i ako sum kusmetliika (a i ne samo az) po nqkoe ostroumno test4e. Stila i nivoto na tazi va6a rubrika sa mnoogo visoki (az li4no gi smatam za po-dobri i ot pove4eto v Playboy, no tova si e li4no moe mnenie). Ne pi6a za statiite za igri, za6toto ne gi 4eta, ne me vlekat igrite, ne razbiram ni6to ot tova (a i na 20 godini trudno 6te se zapalq :-). No sigurno sa na nivo :-) 4eta edinstveno za onezi igri, 4iqto ocenka e pod 4, i sa spravedlivo i izkliu4itelno ostroumni opliuti ot Snake (preklanqm se pred negoviq sarkazum i ironiq, ne vednuj me e prosulzqval ot smqh) Tova vaji i za tupite filmi. Az bih se radvala da ima pove4e takiva statiiki, za6toto tova, da moje6 da osmiva6 taka si e golqmo izkustvo, talant, no suznavam, 4e fenovete vi geimuri kupuvat spisanieto, za da 4etat za hubavi igri i nqma da odobrqt, zatova ne nastoqvam... i vse pak... :-)

Drugoto, koeto prosto iskam da spodelq s vas, poneje znam, 4e ste srodni du6i, a nikoi okolo men ne spodelq tova 6tastie po tozi vupros, e neveroqtnoto 4uvstvo, koeto izpitah na izlizane ot kino salona v kraq na filma „Zavru6taneto na kralq"! Da, naistina se 4uvstvah 6tastliva, piqna ot 6tastie i maaalko razo4arovana... 4e svur6i... ne iskah da si trugvam... Prosto ne sum gledala podobur film, beden mi e re4nika, zatova mlukvam(po-to4no spiram da pi6a :-). Bih se radvala v sledva6tiq broi da ima podobava6ta statiq za filma, bih se po4uvstvala razbrana nai-nakraq!

Pozdravi na vsi4ki i osobeno na Snake, 6te 4akam briliantnoto mu, kakto vinagi, prisustvie vuv versus-a i ne samo tam :-). Pi6ete mi!

P.S. Izvinqvam se, 4e pi6a na latinica, no flextype-a mi e skapan, za da se opravi trqbva da se preinstalira windows-a (dulga i slojna istoriq), a sega nqmam vreme za tova, 6tot sum v sesiq (o6te po-dulga i slojna istoriq :-)

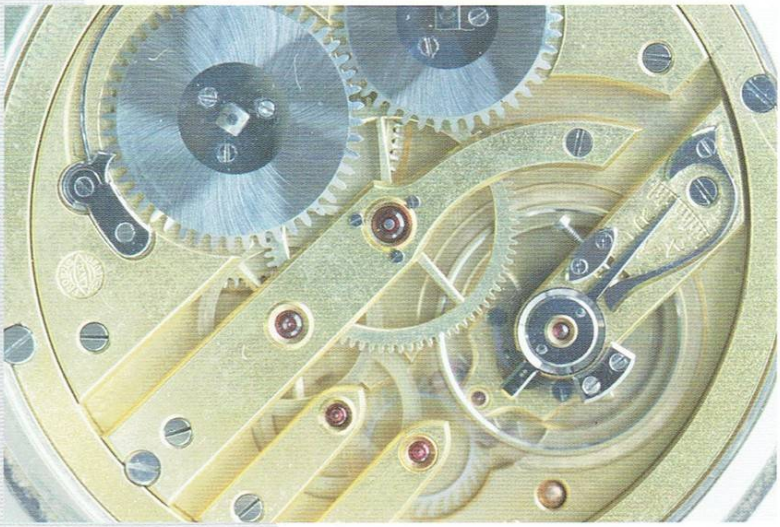
Srebrina

Здрасти,

Първо искам да уточня, че в това списание *къси*, почертавам – *къси части* няма. Стремим се да *стърчим* над всички останали, включително и над Playboy. 20 години са една перфектна възраст човек да бъде зарибен за какви ли не хубави неща. Особено, ако има кой да го напътства. И ако последното ти звучи като покана, то значи зрителните ти рецептори функционират правилно. Колегата как те е разсмивал до сълзи, да не се е събличал? Нас този филм лично ни довърши, но ако искаш отново да се почувстваш „пияна, щастлива и много задоволена", повтаряме поканата си да ни посетиш в удобно за нас време, защото ние 3 часа и половина само се лигавим. Хайде чао засега, че ме чака една *дълга* и *сложна*...

Твоята Урсула

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

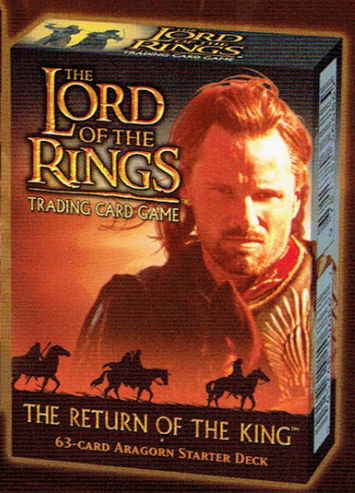
BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

THE RETURN OF THE KING



THE LORD OF THE RINGS™
TRADING CARD GAME

DECIPHER®
The Art of Great Games

FIERCE.™
Think.Play.Be.

PALADIUM GAMES

www.paladium-games.com